СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

05#206 | МАРТ | 2006

В НОМЕРЕ

4 ПОСТЕРА

2 НАКЛЕЙКИ

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК DVD VIDEO

GameLand Magazine

(game)land hi-fun media

9 771609 103003 05009

publishing for enthusiasts

ХИТ?!

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Симулятор боевых действий в городских условиях

IO Interactive

В гостях у создателей Hitman

ВИДЕО-ПРЕВЬЮ

Blazing Angels: Squadrons of WWII

ищите на диске

ПЛЮС

Сериал Oddworld

Психоделика как двигатель геймдева

208 СТРАНИЦ В НОМЕРЕ

Героини нашего времени

Роль женщин в жанре fighting

Final Fantasy IV

Римейк классической RPG

Механоиды 2

Война машин

ТЕМА НОМЕРА

DEAD OR ALIVE 4

САМЫЙ КРАСИВЫЙ ФАЙТИНГ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ

«ЖЕЛЕЗО»
Тест звуковой карты нового поколения Creative X-Fi

ТАКТИКА
Prince of Persia: The Two Thrones. Путеводитель по Вавилону.

ВНИМАНИЕ!
Конкурс: 10 DVD с фильмом «Миссия Серенити»!

VICTORY - по-русски ПОБЕДА
20-го марта 2006 года российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - культовой онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!
Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru
PlanetSide
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - 20 МАРТА
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT
PlanetSide is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
SOE, the SOE logo is registered trademark of Sony Online Entertainment Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
Акелла

НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

Зима прощай!

Наперекор всеобщей истерии о глобальном потеплении русская зима наглядно показала, что говорить стоит, скорее, о новом ледниковом периоде. Но холода, похоже, заканчиваются, и, если верить графику выхода, именно наш журнал станет для вас столь долгожданным вестником приближающейся теплой поры. С наступающей весной вас, друзья! А где весна, там и 8 Марта. Посмотри на календарь, геймер, возможно, это заветное число уже совсем скоро! Пугаться не стоит. Достаточно лишь сделать усилие, отложить в сторону свою любимую мышь или проверенный в боях геймпад и не забыть поздравить своих мам, бабушек, сестер, подружек, жен, да и вообще всю прекрасную половину человечества с весенним праздником. Что я и делаю от лица всей редакции журнала. Отдельно хотелось бы поздравить наших читательниц. И пусть девушек-геймерш не много, мы очень хотим, чтобы их число с каждым годом только увеличивалось. Всех вам благ, будьте всегда очаровательны и не стесняйтесь своего увлечения. Игры – это прекрасно. Как-то так само получилось, что именно на этот выпуск у нас выпала столь выдающаяся «Тема номера», полностью посвященная женским персонажам в играх. Девушки давно завоевали большинство жанров, но нам пришлось ограничиться лишь одним в соответствии с игрой обложки – великолепной Dead or Alive 4, изучением которой редакция занимается последние несколько недель.

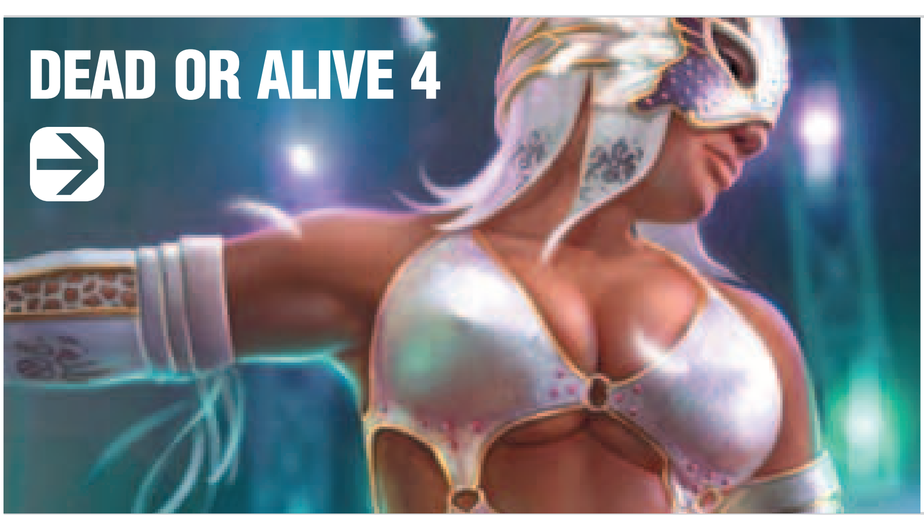
Михаил Разумкин

СТАТУС: Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Prince of Persia Revelations

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE

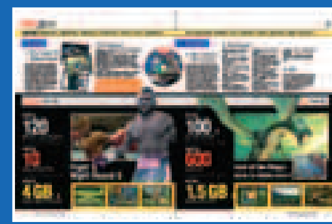


НА ОБЛОЖКЕ

ФАЙТИНГ DEAD OR ALIVE ВСЕГДА БЫЛ ИЗВЕСТЕН СВОИМИ КРАСИВЫМИ ГЕРОИНЯМИ. ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ. ОНА ВЫШЛА ТОЛЬКО НА XBOX 360 – ПЕРВОЙ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКЕ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ. СУМЕЛИ ЛИ РАЗРАБОТЧИКИ ГРАМОТНО ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ВСЕЙ МОЩЬЮ ЖЕЛЕЗА? ЧЕМ DEAD OR ALIVE 4 ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЕЙ? ОТВЕТЫ НА ЭТИ И МНОГИЕ ДРУГИЕ ВОПРОСЫ ИЩИТЕ В НАШЕЙ ИСЧЕРПЫВАЮЩЕЙ РЕЦЕНЗИИ. КРОМЕ ТОГО, МЫ ВКРАТЦЕ ВСПОМНИЛИ ОБ ИСТОРИИ СЕРИАЛА DEAD OR ALIVE, А ТАКЖЕ ПОДГОТОВИЛИ ОСОБЕННЫЙ ПОДАРОК ЧИТАТЕЛЯМ «СИ» – ГАЛЕРЕЮ НАШИХ ЛЮБИМЫХ ГЕРОИНЬ ФАЙТИНГОВ. ВПРОЧЕМ, РАЗГЛЯДЫВАЯ ВИРТУАЛЬНЫХ КРАСАВИЦ, НЕ ЗАБЫВАЙТЕ О ЖИВЫХ. ПРАЗДНИК НА НОСУ!

МАРТ #05(206) 2006

В НОМЕРЕ



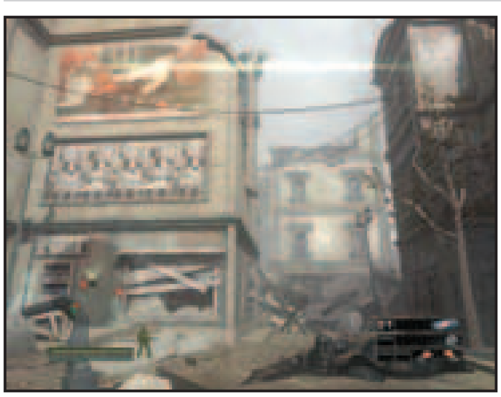
Содержание диска

С этого номера мы заметно расширили раздел, посвященный нашим дисковым приложениям. Мы с удвоенной энергией работаем над улучшением их качества и наполнения и очень хотим, чтобы вы по достоинству это оценили. А там не за горами и переход на пару двухслойных DVD. С нетерпением ждем ваших отзывов и предложений. /30

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

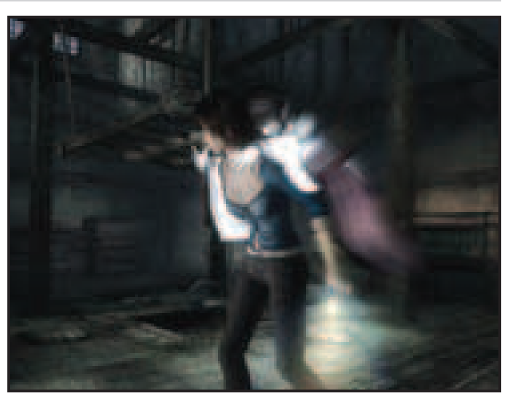
ХИТ?!

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS – ИГРА ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ПОКЛОННИКОВ АМЕРИКАНСКОЙ ВОЕННОЙ МАШИНЫ. РЕАЛИСТИЧНАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ СИМУЛЯТОРЩИКАМ, НО ЛЮБИТЕЛИ БЕЗДУМНОГО ЭКШНА ОКАЖУТСЯ НЕ У ДЕЛ. /52



ДЕМО-ТЕСТ

COMMANDOS: STRIKE FORCE – НЕОЖИДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ ТАКТИЧЕСКИХ ГОЛОВОЛОМОК. ЗНАКОМЫЕ ГЕРОИ И ДЕКОРАЦИИ В ОБЛИЧЬЕ ШУТЕРА ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА. НО ИГРА ОТ ЭТОГО НИЧУТЬ НЕ ПОТЕРЯЛА, А ЗАИГРАЛА НОВЫМИ КРАСКАМИ. /68



ОБЗОР

PROJECT ZERO 3 – НЕОБЫЧНАЯ ИГРА В ЖАНРЕ SURVIVAL HORROR; В НЕЙ ГЕРОИ СТАЛКИВАЮТСЯ С ПРИЗРАКАМИ, СПРАВИТЬСЯ С КОТОРЫМИ ПОМОЖЕТ ЛИШЬ ФОТОАППАРАТ С МИСТИЧЕСКИМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ. ОЧЕНЬ СТРАШНО И УВЛЕКАТЕЛЬНО. /126

ГЕРОИ COMMANDOS В ШУТЕРЕ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

НОВОСТИ

НЕ ПРОПУСТИТЕ

FLASHBACK

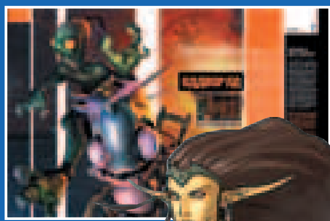
ПРО ДИСК

ТЕМА НОМЕРА

ХИТ?!

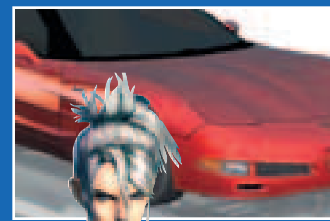
СПЕЦ

СЛОВО КОМАНДЫ



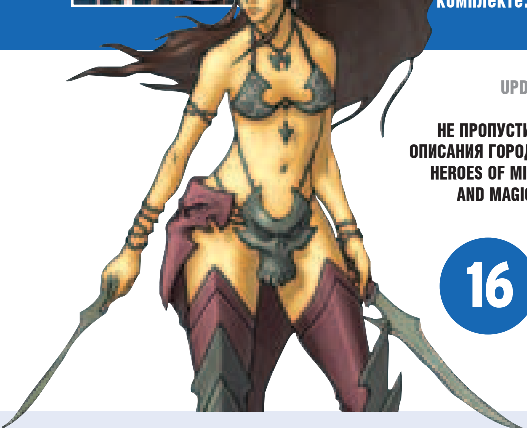
Сериал Oddworld

Oddworld сложно назвать сериалом в привычном понимании: мешанина вышедших и отмененных проектов, в разных жанрах и на разных платформах. Но все они объединены совершенно безумным миром с не менее сумасшедшими обитателями. Отличный дизайн, острая сатира и отборный черный юмор в комплекте. /100



L.A.Rush

Очередные гонки на тему стритрейсинга, на сей раз – от Midway. Красивая графика, увлекательный геймплей, реалистичные сцены аварий, огромное количество лицензированных автомобилей… Вот только подкачал слишком скучный и переусложненный режим карьеры. Насколько сильно это испортило игру? Ответ ищите в рецензии от нашего главного гонщика. /130



UPDATE

НЕ ПРОПУСТИТЕ! ОПИСАНИЯ ГОРОДОВ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V.

16

TRAPT

ИГРА С УНИКАЛЬНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ, О КОТОРОЙ ВЫ НИЧЕГО НЕ СЛЫШАЛИ. ЧИТАЙТЕ НАШ ОБЗОР!

132

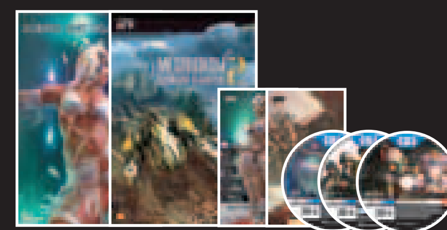
ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

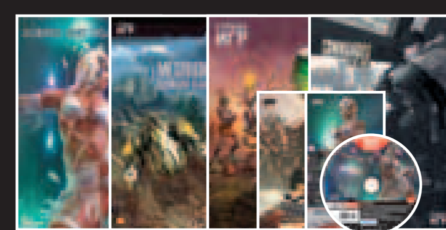
ОБЗОР

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, три CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, вкладка с содержанием DVD.

ПРОЦЕССОР – СЕРДЦЕ ЛЮБОГО КОМПЬЮТЕРА, НО ЧЕМУ ОТДАТЬ ПРЕДПОЧТЕНИЕ: ЗАВСЕГДАТАЮ РЕКЛАМНЫХ РОЛИКОВ INTEL PENTIUM ИЛИ ЛЮБИМЦУ ИГРОВЫХ ИЗДАНИЙ AMD 64? А МОЖЕТ БЫТЬ, ВООБЩЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ СВОЕ ВНИМАНИЕ НА ПОЧТИ «БЕСПЛАТНЫЕ» DURON И CELERON? ОТВЕТ В НАШЕМ ТЕСТЕ.

182

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

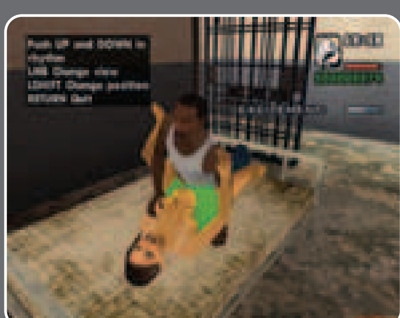
ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

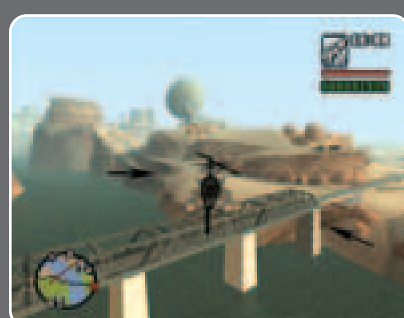
СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

АРМАГЕДДОН ДЛЯ TAKE-TWO

Компанию атакуют со всех фронтов. Что станет с издателями GTA: San Andreas?

На многострадальное издательство Take-Two Interactive за прошедшие пару недель свалилось столько проблем, сколько иные компании не увидят и за все время своего существования. Началось «веселье» в конце января, когда в Нью-Йорке сгорело здание, в котором располагались офисы издательства. К счастью, обошлось без жертв, но от огня изрядно пострадала собственность компании. Впрочем, полыхающий офис наверняка показался руководителям Take-Two сущей безделицей после того, что началось чуть позже.
Издательство обнародовало результаты прошедшего финансового года, которые явно не порадовали акционеров: несмотря на возросший на 6% по сравнению с прошлым годом валовой доход, прибыль компании значительно снизилась и составила 37.5 млн. долларов. Для сравнения, за год до этого Take-Two заработала 65.4 млн. Аукнулся издательству и пресловутый мод Hot Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas – в суд поступило новое исковое заявление, в котором от Take-Two требуют вернуть все деньги, заработанные на продажах в Калифорнии в тот период, когда на прилавках лежала версия игры с несоответствующим рейтингом. Возможность подачи аналогичных заявлений рассматривается еще в ряде штатов.
В то же время Bank of America порекомендовал инвесторам продавать акции Take-Two, и последние не замедлили так и поступить, что привело к резкому падению стоимости ценных бумаг компании. Ситуация немного выправилась лишь после появления в газете New York Post данных о возможной покупке Take-Two неназванным инвестором. Ну а в довершение всех неприятностей на издательство ополчились его собственные акционеры, обратившиеся в суд с заявлениями о том, что Take-Two провоцировала различные махинации, желая избежать падения цен на свои ценные бумаги и нажиться на их продаже. ■





МЕМОРИАЛЬНЫЙ ФОНД ПОЛИЦЕЙСКИХ ПРОТИВ 25 TO LIFE

Экшн-проект 25 to Life еще до своего выхода подвергался гонениям со стороны борцов с безнравственностью: игру предлагали запретить в связи с тем, что в ней можно убивать служителей закона. Теперь же, когда детище студии Avalanche Software появилось в продаже на территории Северной Америки, на того же конька решил взобраться фонд National Law Enforcement Officers Memorial Fund. Призывы четвертовать разработчиков не звучали – вместо этого представители организации предлагают распространителям и геймерам бойкотировать игру. Причина ненависти к 25 to Life все та же: по мнению сотрудников фонда, невозможно позволять детям стрелять в виртуальных полицейских и мирных граждан, в то время как на улицах наших городов ежедневно погибают живые люди. О том, что с такой мотивацией можно смело ополчиться на всю игровую индустрию и запретить добрую половину выходящих в свет проектов, в National Law Enforcement Officers Memorial Fund, видимо, не подумали. ■

КОРОТКО

КОМПАНИЯ TECMO намерена в феврале выпустить патч для Dead or Alive 4. «Заплатка» должна будет слегка подправить игровой баланс. Также представляющий студию Team Ninka Томонобу Итагаки сообщил, что следующей частью сериала DoA станет игра Dead or Alive Extreme 2, которая, как и четвертая часть файтинга, выйдет для платформы Xbox 360.

КОМПАНИЯ SEGA объявила о скором закрытии последнего из ныне действующих игровых серверов для платформы Dreamcast. 1 апреля сего года прекратит свою работу площадка игры SegaKara – онлайновое прибежище любителей караоке.

ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ Success объявила о своем намерении выпустить в 2006 году две игры для консоли PlayStation 3. Ими станут экшн под названием Hitsuji Mura и не получившая пока имени представительница жанра RPG.

НОВЫЙ ПРОЕКТ РОМЕРО

Знаменитый дизайнер трудится в секретной компании и делает секретный MMO-проект.

Затаившийся было после своего ухода из Midway Games Джон Ромеро вынырнул наконец на поверхность, да не один, а в обнимку с грандиозной новостью – он делает многопользовательскую игру! Причем обычно словоохотливый геймдизайнер в этот раз на удивление скрытен: он не приводит не только название проекта, но даже и студию, в которой куется новая покорительница сетевых просторов. Джон рассказывает, что несколько месяцев назад он познакомился в Сети с человеком, который собирался запускать крайне необычный MMO-проект, разговорился с ним, и в результате новые друзья совместно основали компанию. Также папа Daikatana говорит, что у нового проекта будет немаленький бюджет: «У меня в жизни не было столько денег на создание игры. На Gauntlet: Seven Sorrows планировалось потратить около 10 миллионов долларов, а на мой новый проект – гораздо больше». ■

DIABLO 3?

Команде создателей первых двух частей Diablo нужны сотрудники для работы над новым проектом.

Компания Blizzard вновь взбудоражила поклонников сериала Diablo, опубликовав на своем официальном сайте объявление о найме новых сотрудников. Для работы над неким новым PC-проектом требуются арт-директор, 3D-художники и аниматор персонажей, причем все вакансии открыты именно в той студии, которая подарила миру первые две части знаменитой action/RPG. Эта новость, вкупе с появившимися после закрытия в прошлом году подразделения Blizzard North слухами о существовании проекта Diablo 3, дала богатую пищу для домыслов в кругах фанатов. Выводы, основываясь на скупых и неподтвержденных официальными источниками данных, делать рано, но можно предположить, что работа над третьей частью «дьявольской» серии действительно ведется. ■

ДИКИЕ СТРАСТИ НА ПРОСТОРАХ WORLD OF WARCRAFT

Геймеры с нетрадиционной ориентацией обвиняют Blizzard в преследованиях.

Виртуальные миры вовсе не так далеки от реальности, как может показаться со стороны. Доказательством тому служит конфликт, вспыхнувший между представителями сексуальных меньшинств и создателем MMORPG World of Warcraft – компанией Blizzard. По мнению ряда игроков, Blizzard оказывает давление на WOW-гильдии, в которых приветствуются лица с нетрадиционной ориентацией. В качестве подтверждения приводится история главы одного из таких сетевых объединений Сары Эндрюс, которая рекламировала свою гильдию как «дружелюбную к геям, лесбиянкам, трансвеститам и бисексуалам». Сообщается, что за такую деятельность Сара получила от гейм-мастеров компании письмо с предупреждением.

В самой же Blizzard «преследования» не отрицают, но говорят, что это делается для блага игроков, так как подобные выступления могут спровоцировать оскорбления со стороны других обитателей серверов WOW. На данный момент представители секс-меньшинств и Blizzard к согласию так и не пришли. ■

КОРОТКО

КОМПАНИЯ «БУКА» издаст на территории России разработанную Pandemic Studios тактическую игру Full Spectrum Warrior: Ten Hammers и гоночный симулятор Flatout 2 от студии Bugbear. Появление проектов в продаже запланировано на март и второй квартал сего года соответственно.

ЛЕТОМ ТЕКУЩЕГО года компания Capcom собирается выпустить для PlayStation 2 сборник Street Fighter Alpha Anthology, в который будут включены представительницы «альфа»-ответвления знаменитого файтинг-сериала. В их числе Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2 Gold, Street fighter Alpha 3, и Super Gem Fighter Mini Mix.

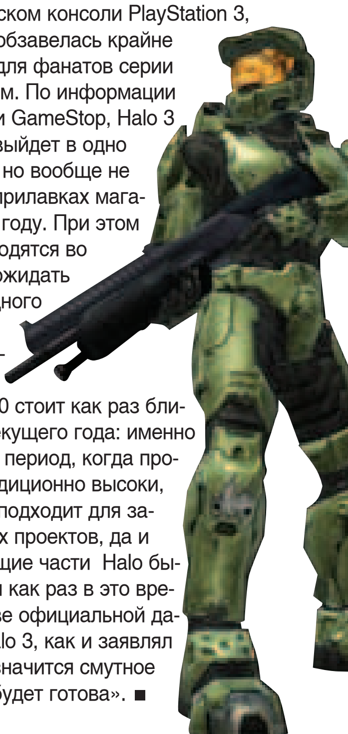
А ВЫ СКАЛЬПЫ СНИМАЕТЕ?

Индейцы требуют от издательства Activision отозвать из продажи игру Gun.

Очередная история из серии «нам не нравится ваша игра»: американские индейцы недовольны тем, что дозволено творить геймерам в лихом шутере Gun, выпущенном издательством Activision. По мнению защищающей права краснокожих организации Association for American Indian Development, в Gun явно прослеживаются проявления расизма, призывы к геноциду и оскорбления всего индейского народа. Особый гнев протестующих вызвала одна из миссий игры, в которой главному герою следует «устроить индейцам племени Апачей резню» и снимать с них скальпы при помощи «специального ножа для скальпирования». В связи с этим и другими непозволительными фактами представители AAID требуют от Activision отозвать тираж игры и выпустить новую версию, в которой призывов к истреблению и скальпированию уже не будет. Организация даже начала в Интернете сбор подписей под своими требованиями.
Activision на петицию индейцев отреагировала в кратчайшие сроки. Как справедливо заметили представители издательства, факты насилия над индейцами взяты из истории Америки, а при разработке Gun ни у кого и в мыслях не было их обидеть, все усилия были направлены на воссоздание достоверной атмосферы того времени. К тому же, сложные взаимоотношения индейцев с поселенцами были неоднократно описаны в многочисленных книгах и фильмах. ■

HALO 3 НЕ ВЫЙДЕТ В ЭТОМ ГОДУ

Упомянутая в прошлом номере «Страны Игр» история о том, что Билл Гейтс публично отказался от планов по выпуску шутера Halo 3 одновременно с запуском консоли PlayStation 3, неожиданно обзавелась крайне неприятным для фанатов серии продолжением. По информации торговой сети GameStop, Halo 3 не то что не выйдет в одно время с PS3, но вообще не появится на прилавках магазинов в 2006 году. При этом аналитики сходятся во мнении, что ожидать появления одного из самых сильных тайтлов для консоли Xbox 360 стоит как раз ближе к концу текущего года: именно праздничный период, когда продажи игр традиционно высоки, лучше всего подходит для запуска громких проектов, да и обе предыдущие части Halo были выпущены как раз в это время. В качестве официальной даты релиза Halo 3, как и заявлял Билл Гейтс, значится смутное «когда игра будет готова». ■



КОРОТКО

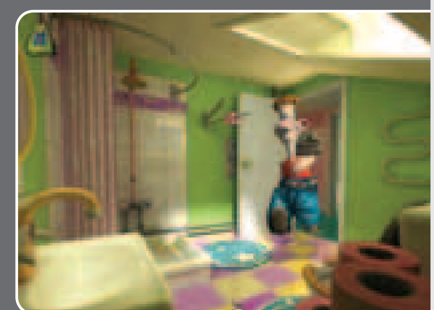
НЕ СЛИШКОМ ДОВОЛЬНЫЕ положением Xbox 360 в Японии представители корпорации Microsoft анонсировали дату выхода в стране проекта, который может несколько изменить ситуацию с продажами консоли в лучшую сторону. Action/RPG Ninety-Nine Nights, создаваемая студиями Phantagram и Q Entertainment, появится на прилавках 20 апреля текущего года.

ИГРЫ ПОПУЛЯРНОЙ в Японии серии Brain Age будут выпущены на территории Северной Америки, как сообщает компания Nintendo. Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day и Big Brain Academy – сборники развивающих серое вещество головоломок для платформы Nintendo DS выйдут в регионе 17 апреля и 30 мая соответственно.

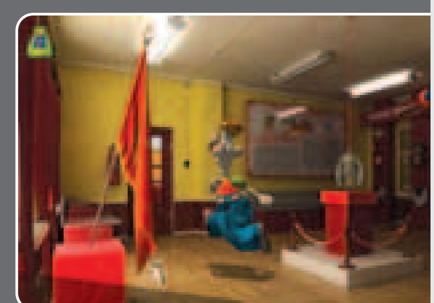
НОВЫЕ ПРОЕКТЫ ОТ ФИРМЫ «1С»

Анонсированы пошаговая стратегия «Жесть» и квест «Яйца соседа Фаберже».

Фирма «1С» официально анонсировала игры «Жесть» и «Яйца соседа Фаберже» для персональных компьютеров. Первый проект создается студией Avalon Style Entertainment на основе одноименного фильма, который выйдет в прокат в середине марта этого года и расскажет историю журналистки по имени Марина, получившей задание взять интервью у маньяка и попавшей в результате в серьезный переплет. Жанровая принадлежность игры «Жесть» определяется как пошаговая стратегия.
Юмористический квест «Яйца соседа Фаберже» создается при участии аниматора Олега Корастелева, успевшего потрудиться над несколькими мультфильмами серии «Братья Пилоты». Сюжет игры познакомит нас с молодым парижанином, разыскивающим в Советском Союзе образца 80-х годов кусочки таинственной карты, которая должна привести его к сокровищам, спрятанным давным-давно его дедом.
Точные даты выхода обеих игр пока не объявлены. ■



ЯЙЦА СОСЕДА ФАБЕРЖЕ (PC)



ЯЙЦА СОСЕДА ФАБЕРЖЕ (PC)

У EA ВСЕ В ПОРЯДКЕ

Доходы издательства упали, но будущее видится светлым.

Electronic Arts обнародовала итоги третьего квартала текущего финансового года, завершившегося для компании 31 декабря. Согласно этим данным, валовой доход издательства составил 1.27 миллиарда долларов, что на 11% ниже результатов за аналогичный период прошлого года, а чистая прибыль достигла отметки в 259 миллионов, что означает снижение аж на 31%. Правда, не все у EA так просто, снижение доходов в немалой степени вызвано тем, что изрядную сумму денег пришлось потратить на покупку компании Jamdat.
А за день до публикации финансового отчета издательство объявило об увольнении 5% своих сотрудников. Таким образом, своих мест лишились около 350 человек – общий штат всех отделений EA насчитывает около 7 тысяч работников. В качестве причины, побудившей компанию пойти на этот шаг, называется необходимость перестроиться для перехода на новые игровые системы.
В остальном дела крупнейшего в мире издателя очень даже неплохи. Согласно все тому же финансовому отчету, на данный момент EA контролирует 22% американского рынка и 23 – европейского. К тому же, компании принадлежит огромный кусок «спортивного» каравая – доля «электроников» на рынке симуляторов различных соревнований составляет аж 70%. ■

S.T.A.L.K.E.R. В 2007 ГОДУ

THQ объявила даты выхода трех своих игр. S.T.A.L.K.E.R. снова отложен.

Издательство THQ объявило даты выхода трех проектов для PC. Главным для всех любителей шутеров стало сообщение о том, что многострадальный и окутанный слухами с головы до ног (недавно даже появилась «утка» о его отмене) проект S.T.A.L.K.E.R. не выйдет в 2006 году, как планировалось ранее. По словам представителей THQ, игра поступит в продажу в четвертом квартале 2007 финансового года. В переводе на общепринятый календарь сие означает, что «Сталкера» стоит ждать в период с января по март 2007 года. В то же время в продажу поступит и еще один проект THQ – Supreme Commander. Третья игра, получившая дату релиза – стратегия Company of Heroes, появится на прилавках магазинов в сентябре 2006 года. ■

SUPREME COMMANDER (PC)

КОРОТКО

КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT официально опровергла слухи о прекращении поддержки игровой системы Xbox в связи с выходом новой Xbox 360. По словам представителей компании Билла Гейтса, бросать престарелую платформу на произвол судьбы никто не собирается, а владельцев Xbox в этом году ожидают около двух сотен новых игр.

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА Metal Gear Ac!d 2 Синта Нодзири, как и многие другие представители девелоперского цеха до него, выразил заинтересованность в консоли Revolution компании Nintendo. Господин Нодзири сообщил, что у него уже есть идеи, которые можно попробовать реализовать на инновационной системе. Правда, в настоящее время никаких четких планов по разработке игр для Revolution у него нет.

УВЕ БОЛЛ СНИМЕТ MGS? ХА!

Добрый Хидео Кодзима успокоил всех фанатов Metal Gear Solid, переживавших, что киноленту по мотивам этой серии может снять скандально известный немецкий режиссер Уве Болл. «Абсолютно невозможно! Понятия не имею, почему Уве даже заикается об этом. Мы никогда не связывались с ним и не говорили о фильме. И уж точно мы ничего не будем снимать вместе с этим товарищем», – заявил Хидео. Впрочем, Уве Болл, кажется, не очень расстроился, у него других забот по горло.

Дело в том, что герром Боллом уже вовсю интересуются устроители Golden Raspberry Awards – кинопремии, которую вручают в Голливуде людям, сделавшим самую перворостатейную дрянь в прошедшем году. Уве, известный преотвратным качеством своих картин, номинирован на эту премию в самой почетной категории – «худший режиссер года» за фильм Alone in the Dark, снятый по мотивам понятно какого игрового сериала. Сам доктор Болл уже успел прокомментировать ситуацию и заявил, что очень польщен и готов принять награду, если ему ее вручат. Помимо Уве в лучах славы сможет погреться и Тара Рид, игравшая в том же Alone in the Dark, ее кандидатура фигурирует в списке претендентов на «анти-Оскара» в номинации «худшая актриса». ■

ФАНАТЫ ОТСТОЯЛИ «ГЕРОЕВ»

Геймеры потребовали от Ubisoft перенести дату выхода Heroes of Might & Magic V

Геймерское сообщество доказало, что может не только кидаться тухлыми помидорами в разработчиков и спорить до хрипоты на сетевых форумах, но и грудью встать на защиту любимой игровой серии. После начала открытого бета-тестирования игры Heroes of Might and Magic V, разрабатываемой российской компанией Nival Interactive, лидеры ряда ведущих фанатских сайтов, посвященных знаменитому сериалу, выразили уверенность в том, что к 31 марта (а именно тогда издательство Ubisoft намеревалось выбросить ее на рынок) "Герои" не будут выглядеть так, как положено долгожданному продолжению Heroes of Might and Magic, и в ультимативной форме потребовали дать Nival больше времени на доработку. Объединившись, фанаты устроили сбор подписей в поддержку переноса даты выхода игры и объявили HoMM V бойкот, отказавшись публиковать новую информацию о проекте и пообещав скрыть все старые записи на своих сайтах до тех пор, пока Ubisoft не образумится. Французское издательство пошло на попятную удивительно быстро, официально объявив о том, что релиз «Героев» состоится во втором квартале текущего календарного года. Разумеется, в Ubisoft открыто не заявили, что на такой шаг они отважились под сильным давлением со стороны фанатов, но активность геймеров явно сыграла здесь не последнюю роль.

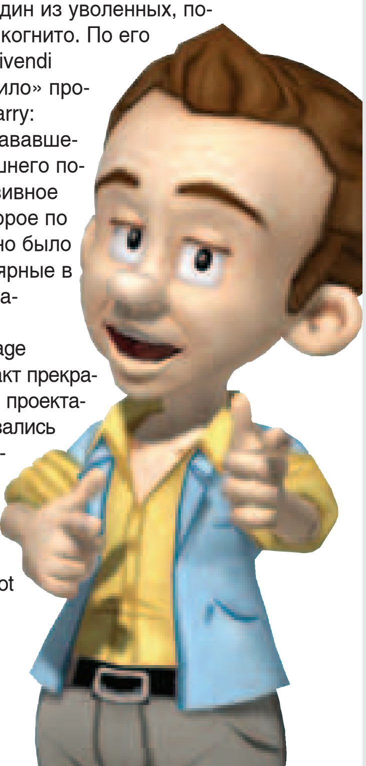
Напомним, что за последнее время это уже второй случай, когда сплоченное сообщество игроков смогло добиться от воротил игрового бизнеса уступок. Не так давно поклонники сериала Kings Quest выпросили у Vivendi Universal Games право на разработку фанатского продолжения. ■

ЛАРРИ ПОХОРОНИЛИ?

По неподтвержденным данным, прекращена работа над двумя частями Leisure Suit Larry.

Увольнение части сотрудников студии High Voltage Software, имевшее место в январе этого года, было вызвано закрытием двух проектов серии Leisure Suit Larry. Об этом сообщил интернет-ресурсу Gamespot один из уволенных, пожелавший сохранить инкогнито. По его словам, издательство Vivendi Universal Games «зарубило» продолжение Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, создававшееся для консолей нынешнего поколения, и PSP-эксклюзивное ответвление серии, которое по своему геймплею должно было быть похожим на популярные в Японии «симуляторы знакомств».

Представители High Voltage Software подтвердили факт прекращения работы над двумя проектами одной серии, но отказались уточнить название сериала, а связаться с Vivendi Universal Games и получить какие-либо комментарии по этому поводу журналистам Gamespot так и не удалось. ■



Создай свою реальность

с компьютером DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT

Включи DEPO Ego — и перед тобой откроется новая реальность твоих любимых компьютерных игр. Наслаждайся быстротой реакции и скоростью, исследуй распахнувшийся перед тобой мир высококачественной компьютерной графики и настоящего экшена. Теперь эта цифровая реальность может стать твоей благодаря компьютеру DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.

Товар сертифицирован

DEPO Ego 525 DHR:

- процессор Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
- чипсет Intel® 925XE с улучшенной архитектурой
- сверхбыстрая память DDR2
- новые возможности графики PCI-Express
- реалистичный объемный 8-канальный звук

Компания DEPO Computers

Если нужен компьютер, покупай у производителя
на www.depo.ru или по тел. (495) 969-22-00

НАШЕ КУНГ-ФУ

Акелла выпустит в России Rag Doll Kung Fu и D.R.O.D: Journey to Rooted Hold.

Компания «Акелла» объявила о своем намерении выпустить на территории России, СНГ и стран Балтии игру Rag Doll Kung Fu, созданную уже бывшим сотрудником студии Lionhead Марком Хили. Этот оригинальный файтинг отличают от прочих представительниц жанра полное отсутствие заранее запрограммированных ударов (все движения персонажей честно просчитываются в реальном времени) и крайне необычная система управления. Размахивать руками и ногами протагонист в Rag Doll Kung Fu будет по мановению мышки. В нашей стране игра выйдет под названием «Разборки в стиле кунг-фу», точная дата ее поступления в продажу будет объявлена дополнительно.
Кроме того, «Акелла» намерена выпустить у нас и логическую игру D.R.O.D: Journey to Rooted Hold студии Caravel Games. В ней геймерам отводится роль храброго юноши, который с мечом в руке уничтожает разномастную нечисть, поселившуюся в подземельях замка, одновременно решая задачки на сообразительность и отыскивая секретные комнаты. Игра будет выпущена под названием «DROD: Лабиринты Смерти» в феврале этого года. ■

СРАВНИЛ? УВОЛЕН!

Иной раз неосторожно сказанное слово может обернуться большими неприятностями. В этом на собственном опыте убедился уже бывший сотрудник Sony Online Entertainment Джош Робинсон, имевший глупость опубликовать в сетевом дневнике свое мнение о технической части PlayStation 3 и в сравнении ее с системой Xbox 360 корпорации Microsoft отдать предпочтение последней. От руководства SOE Джошу немедленно поступило требование убрать материал из открытого доступа, что тот и сделал, но от увольнения его это не спасло.
Впрочем, у разбитого корыта бывший сотрудник Sony не остался, он уже нашел работу в неназванной студии, дислоцирующейся в Санта-Монике. Говоря об инциденте Джош отметил, что на SOE не обиделся и лишь надеется, что его слова не нанесут ущерба компании. Также он сообщил, что и в мыслях не имел разглашать конфиденциальную информацию и раскрывать какие-то тайны, а просто высказывал свое мнение. В будущем наученный горьким опытом художник намерен полностью воздерживаться от комментариев обо всем, что касается работы. ■

КОРОТКО

КОМПАНИЯ TAITO запустила в Японии новую систему услуг под названием Karaoke Download Service для владельцев PSP. Меньше чем за один доллар обладатели хендхелда Sony смогут скачать любую песню из имеющихся в библиотеке сервиса, а затем в течение 15 дней (именно столько действует соглашение) пугать соседей исполнением караоке. В будущем Taito обещает довести количество доступных певцам композиций до 10 тысяч.

WARLORDS V?

Популярный стратегический сериал Warlords, чья история насчитывает уже более полутора десятков лет, обзаведется очередным продолжением – сообщают представители компании Infinite Interactive. В данный момент игра находится на очень ранней стадии разработки, а потому и информации о ней практически нет. Мы знаем лишь, что Warlords 5 разрабатывается для PC и не поступит в продажу в этом году. Кроме того, глава Infinite Стив Фаукнер сообщил, что одной из ключевых задач при создании игры будет ее «дружелюбность» к пользовательским модификациям. О возможности проведения открытого бета-тестирования игры Стив сказал, что здесь все будет зависеть от издателя Warlords V. А так как издатель еще не найден, то и вопросы тестирования лучше отложить. ■

ЛОКАЛИЗАЦИИ «1С»

The Elder Scrolls IV: Oblivion заговорит по-русски стараниями «1С».

Об издании на территории России, СНГ и стран Балтии локализованных версий сразу трех громких проектов объявила фирма «1С». Первый из них – зубодробительный ковбойский экшн Gun от компании Activision, в котором игрокам предстоит попутешествовать по Дикому Западу и сойтись в беспощадном бою с многочисленными негодяями и подонками. Второй игрой стала Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico от SCi Games – лихой GTA-style экшн, действие которого разворачивается в Мексике, где, как всем известно, принято носить оружие в чехле для гитары и накачивать свинцом наркобаронов и прочих асоциальных типов. И, наконец, третья игра – ожидаемая всеми любителями жанра RPG и не нуждающаяся в представлениях The Elder Scrolls IV: Oblivion компании Bethesda Softworks. Даты поступления в продажу локализованных версий всех трех проектов будут объявлены дополнительно. ■

TOTAL OVERDOSE (PC, PS2, XBOX)

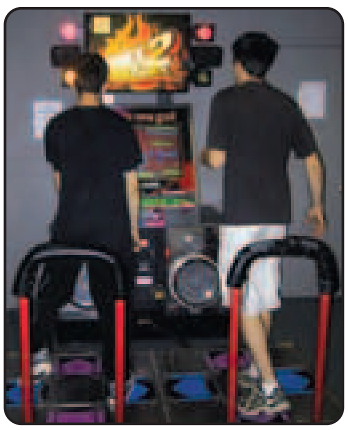
Акелла
Один Воин.
Две Души.
Prince of Persia
The Two Thrones
Принц Персии
Два Трона
E-mail: support@akella.com
www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
UBISOFT
Акелла

DDR НА СТРАЖЕ ЗДОРОВЬЯ

В Западной Вирджинии проводят эксперимент по влиянию Dance Dance Revolution на здоровье детей.

Американский штат Западная Виржиния заключил трехлетний контракт с компанией Konami на установку в местных школах игровых автоматов Dance Dance Revolution. Это соглашение стало итогом проведенного в штате исследования влияния игр на здоровье детей, доказавшего, что DDR замечательно действует на подрастающее поколение и способствует повышению уровня физической активности.

Автоматы будут установлены в 765 школах штата уже в ближайшие месяцы. На протяжении всего срока действия контракта будет исследоваться их влияние на учеников, а результаты включат в отчет о том, как игры способствуют процессу обучения и позитивно сказываются на здоровье.



Стоит отметить, что Западная Виржиния идеально подходит для проведения подобных экспериментов – согласно последним данным, этот штат занимает третье место в США по числу страдающих ожирением детей, уступая только Миссисипи и Алабаме. ■

ЦИФРОВЫЕ КОМИКСЫ ОТ KONAMI

Компания предлагает новый способ использования PlayStation Portable.

Компания Konami анонсировала сразу два весьма любопытных проекта для консоли PlayStation Portable. Первым из них стал Metal Gear Solid Digital Comic (предварительное название) – цифровой комикс с интерактивными элементами, создаваемый Kojima Productions. От комикса бумажного его будет отличать наличие звука, музыки и некоторых приятных «добавок», вроде возможности изменять размер картинки, которые должны подстегнуть интерес пользователей к проекту. Нарисованная история в красках опишет сюжет самой первой части игры Metal Gear Solid.

Второе предложение Konami не менее любопытно: UMD под названием Silent Hill Experience содержит подборку интересных данных по вселенной игры. Здесь и сходные с MGS цифровые комиксы, и эксклюзивное видео, и интервью с режиссером фильма Silent Hill Кристофом Гансом, и даже подборка музыкальных композиций из четырех частей серии.

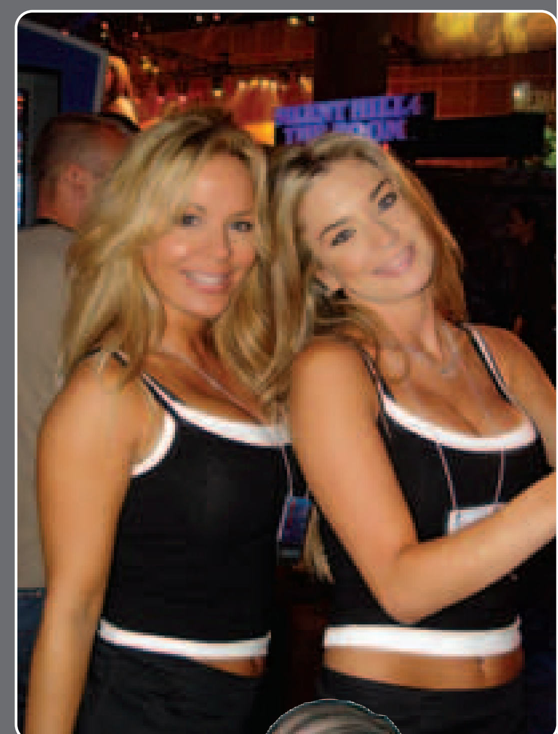
К сожалению, представители Konami не пожелали сообщить ни дату релиза, ни, что не менее важно для столь необычных проектов, цену, по которой их можно будет приобрести. ■

НА E3 СЕКСА НЕТ!

Устроители выставки сражаются с засильем обнаженной плоти и вводят систему штрафов.

В конце января Интернет облетела новость, крепко перепугавшая всех, кто по долгу службы или из иных побуждений каждый год посещает выставку Electronic Entertainment Expo, известную под аббревиатурой E3. В сетевом журнале с говорящим названием Sex & Games была опубликована информация о том, что устроители E3 намерены закрыть доступ на мероприятие знаменитым Booth Babes – полуобнаженным девушкам, что крутятся возле стендов и привлекают к ним почтенную публику. Успокоили возмущенный таким вопиющим произволом народ представители ESA – компании, которая и устраивает E3. Девушки никуда не денутся, просто теперь им придется натягивать на себя побольше одежды и стоически плавиться в лос-анджелесской жаре вместе с мужиками.

Как сообщили в ESA, правило, запрещающее моделям обнажаться и вести себя непристойно, присутствовало в регламенте выставки всегда, но владельцы стендов об этом почему-то постоянно забывали. С этого же года вводится небольшое дополнение, которое освежит разработчикам и издателям память. Если представители ESA углядят в пестрой толпе хоть одну полуголую (или совсем голую) и рекламирующую что-либо красавицу, то компании, которая ее пригласила, будет предложено найти для дамы более подобающее одеяние. Для тех же, кто с первого раза понять требования устроителей не в состоянии, предусмотрен штраф в размере пяти тысяч долларов. ■



КОРОТКО

В EUROCOM полным ходом ведутся работы по созданию некоего секретного проекта для PlayStation 3 и Xbox 360. Секретной игра именуется потому, что никаких подробностей о ней пока нет, она еще не доросла даже до стадии официального анонса.

СОГЛАСНО ИНФОРМАЦИИ из «близких к проекту источников», CG-фильм Final Fantasy VII: Advent Children будет выпущен в Европе до конца текущего года, причем касается это как UMD, так и DVD-версии картины.

ИГРЫ CAPCOM НА PC

Компания Capcom решила начать широкомасштабное наступление на PC-фронте с помощью сразу трех своих популярных игр, уже выпущенных на консолях. Так, к релизу готовятся компьютерные варианты Onimusha 3: Demon Siege, Resident Evil 4 и Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition. Издавать их на территории Северной Америки и Европы будет французская компания Ubisoft, с которой слабая по части выпуска игр для PC Capcom подписала соответствующее соглашение. Onimusha 3: Demon Siege должна выйти уже в феврале этого года, а релиз Resident Evil 4 и специального издания Devil May Cry 3: Dante's Awakening состоится в марте. ■

ЯПОНСКИЕ ГАНГСТЕРЫ ГРОЗЯТ ШТАТАМ

Sega зарегистрировала новый бренд с говорящим названием Yakuza.

Торговую марку Yakuza зарегистрировала в американском патентном бюро компания Sega. И хотя на данный момент ее представители распространяться по поводу того, что же именно скрывается за этим названием, желания не выразили, можно с изрядной долей уверенности предположить, что в скором времени будет анонсирована англоязычная версия экшна Ryu Ga Gotoku, уже вышедшего в Японии в прошлом году. В чем-то этот проект схож с играми серии Grand Theft Auto, но есть и определенные отличия. К примеру, под нашим управлением в Ryu Ga Gotoku оказывается боец национальной японской мафии якудза, а основной упор делается не на отстрел конкурентов, а на их избиение с применением кунг-фу, каратэ и прочих страшных боевых искусств. ■

ЦИФРЫ И ПЛАНЫ ACTIVISION

Издательство предоставило финансовый отчет и провозгласило наступление на next-gen платформы.

Издательство Activision опубликовало результаты своей деятельности за третий квартал текущего финансового года, завершившийся 31 декабря. Согласно этим данным, доход компании достиг отметки в 816.2 миллиона долларов, что на 20% выше результатов за аналогичный период прошлого года. А вот чистая прибыль оказалась значительно ниже ожиданий – она упала на 30% и составила «всего лишь» 67.9 миллиона. Кроме скупых цифр, представители издательства поделились и своими планами на ближайшее будущее. В 2007 финансовом году (период с апреля 2006 по март 2007) Activision выпустит 5 проектов для PlayStation Portable, 4 для Xbox 360, 3 для PlayStation 3 и один для Revolution. Были озвучены издательством и названия пары игр, которые должны появиться в указанное выше время. Это создаваемая по мотивам новой ленты о Людях-Икс X-Men: The Official Movie Game (рабочее название) для PC, Xbox 360, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance и Nintendo DS, а также не получившая пока платформенной «прописки» Tony Hawk's Downhill Jam. Первый проект поступит в продажу одновременно с выходом на экраны фильма – в мае сего года, а новая игра с Тони Хоком в главной роли точной даты релиза пока не имеет. ■

TAKE-TWO УЙДЕТ С МОЛОТКА?

Take-Two уйдет с молотка? По неподтвержденным данным, издателями GTA интересуется компания Elevation Partners.

Американское издание The New York Post сообщает, что возглавляемая солистом группы U2 Боно и бывшим президентом Electronic Arts Джоном Ричителло инвестиционная компания Elevation Partners заинтересована в приобретении переживающего не лучшие дни издательства Take-Two Interactive. По информации газеты, «Партнеры» совместно с компанией Pequot Capital готовы выложить один миллиард долларов за акции родителей сериала Grand Theft Auto. В Take-Two никаких официальных заявлений на этот счет не делали, а представители Elevation сообщили лишь о том, что не в их правилах комментировать слухи.
Стоит отметить, что в прошлом году Боно, Джон и их соратники уже пытались пробраться в издательский бизнес, но их планы по покупке компании Eidos сорвала британская SCi. А чуть позже Elevation Partners успешно провела переговоры по приобретению западных студий BioWare и Pandemic с целью их последующего объединения и создания «мегастудии». ■

КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО THQ ПРИОБРЕЛО права на создание игр по мотивам фильма Stormbreaker. Прокат картины должен начаться летом этого года, примерно в то же время издательство выбросит на рынок и свою продукцию. Пока неизвестно, сколько всего будет выпущено игр, но THQ уже успела анонсировать по одной для Nintendo DS и Game Boy Advance.

РЕЖИССЕР «ТЕРМИНАТОРА», «Чужих» и «Титаника» Джеймс Кэмерон горит желанием создать собственную многопользовательскую игру. По задумке кинодела, незадолго до появления на широких экранах фильма Project 880 (рабочее название), над сценарием которого он сейчас трудится в поте лица, должна выйти MMORPG, которая позволит будущим зрителям окунуться во вселенную картины и впитать в себя ее дух.

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Полугодовая работа нашей первой тестовой группы в январе 2006 года подходит к концу. Хотим сказать огромное спасибо всем участникам! Вся редакция с большим интересом просматривала ваши ответы и сделала для себя много полезных выводов. В конце января мы выберем самых активных участников и среди них случай выберет 40 победителей, которым достанутся:

- 1 графический адаптер: модель 3D1 от Gigabyte
- 1 годовая подписка
- 3 полугодовых подписки
- 5 трехмесячных подписок
- 30 игр от российских издателей.

А также остаются в силе рассылки DVD с отличными фильмами тем участникам, которые быстро реагируют на появление новых анкет на сайте http://www.test-groups.ru и заполняют их в течение первых 7 дней после опубликования.
Еще хотим сообщить, что мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе на следующие 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже работали в тестгруппе раньше.
Если вы хотите стать участниками, высылайте заявки на levoshina@gameland.ru с обязательным указанием ФИО, возраста, точного почтового адреса с индексом, телефона и стажа чтения. И в начале февраля 2006 года мы отправим подробные инструкции всем, чьи письма у нас окажутся. Мы приготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.
Будьте с нами, влияйте на наше мнение, и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■

Акелла
НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»
«От оригинального сюжетного замысла автор не отступает вплоть до развязки и все же обрушивает на нас целый град неожиданных секретов и мелочей»
AG.ru
АГАТА КРИСТИ
И НИКОГО НЕ СТАЛО
Десять негритят собрались пообедать,
Один вдруг подавился, их осталось девять.
Девять негритят легли спать очень поздно,
Один заснул навеки - их осталось восемь.
Восемь негритят поехали в Девон,
Один там и остался. Вернулись всемером.
Семь негритят дрова рубили топором,
Один порезался - остались вшестером.
Шесть негритят решили с пчелами играть,
Одного ужалил шмель - их осталось пять.
Пять негритят друг друга засудили,
Один казнен - осталось их четыре.
Четыре негритенка отправились на море,
Один проглочен рыбой, их осталось трое.
Трое негритят к зверям пошли с утра,
Один медведем съеден, их осталось два.
Вот он стоит, весь несчастный, усталый,
THE ADVENTURE COMPANY
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 "Akella"
© 2006 "Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Акелла

Суммарный тираж распроданных коробок с Dragon Quest VIII составил более четырех миллионов экземпляров.

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Предыдущая публикация: №4(205), Update

Новости о давным-давно выпущенной на территории Северной Америки и Японии игре Dragon Quest VIII: The Journey of the Cursed King для платформы PlayStation 2 в последнее время льются неиссякаемым потоком. Сначала издатель игры – компания Square Enix объявила результаты ее продаж. Суммарный тираж распроданных коробок с Dragon Quest VIII составил более четырех миллионов экземпляров, причем львиная доля от этой суммы (более трех миллионов) была реализована в Японии за первые несколько дней после выхода игры. Американские достижения детища студии Level 5 значительно скромнее – в регионе игра была продана в количестве 430 тысяч копий. Несмотря на такую разницу в продажах, Square Enix вполне удовлетворена результатами американского релиза и в будущем не намерена отказываться от издания новых частей Dragon Quest за океаном. Вторая новость, имеющая самое прямое отношение к нам с вами, пришла от фирмы «1С». Представители компании объявили о заключении соглашения с компанией Square Enix, дающего право на распространение игр последней на территории России. Напомним, что европейская версия Dragon Quest VIII была анонсирована в январе этого года, а поступление ее в продажу запланировано на апрель. С ее дистрибьюции и начнется сотрудничество «1С» и Square Enix. Отдельно хотелось бы отметить, что о локализации игры в России речь пока не идет (подобные слухи начали циркулировать после публикации пресс-релиза «1С»). Не будет локализована и Final Fantasy XII. ■

Suikoden V

Предыдущая публикация: №24 (201), спецматериал

Компания Konami официально анонсировала для европейского региона ролевую игру Suikoden V. Разрабатываемый в эксклюзивной версии для консоли PlayStation 2 проект появится на прилавках магазинов осенью, в связи с чем нам опять предоставляется прекрасная возможность пожаловаться на несправедливость. Дело в том, что релиз последней на данный момент части прославленного RPG-сериала в Японии и Северной Америке, если не произойдет ничего непредвиденного, состоится в первом квартале текущего года.
Кроме сказанного выше, есть и еще одна новость, имеющая непосредственное отношение к серии Suikoden. Представитель Konami Такахиро Сакияма сообщил, что пятая ее часть станет последней для нынешнего поколения консолей. Последующие продолжения Suikoden, если таковые будут разрабатываться, выйдут уже на next-gen системах. ■

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

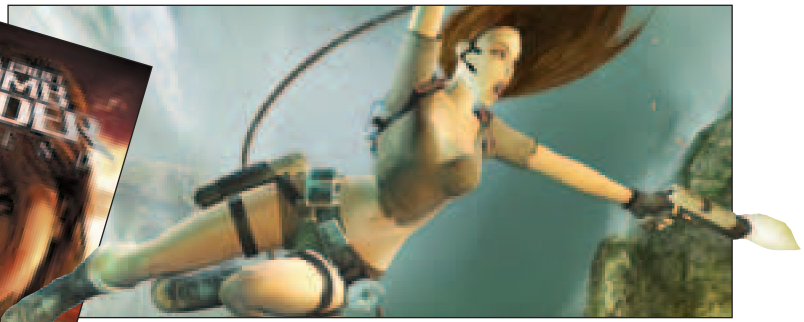
Предыдущая публикация: №1 (202), Хит?!

Французское издательство Ubisoft объявило о переносе дат выхода всех версий игры Tom Clancy's Splinter Cell 4: Double Agent на сентябрь 2006 года. Напомним, что ранее явление замаскированного под отпетого негодяя агента Сэма Фишера было запланировано на март. Дополнительные восемь месяцев разработки, по мнению Ubisoft, пойдут как самой игре, так и жаждущим получить качественный продукт геймерам только на пользу. ■

Tomb Raider: Legend

Предыдущая публикация: #13 (190), Cover Story

Принадлежащая издательству SCi компания Eidos объявила наконец точную дату поступления в розничные торговые сети игры Tomb Raider: Legend, которая, по задумке ее создателей, должна перевернуть представления геймеров о Ларе Крофт и выправить изрядно подпорченную за последние годы репутацию сериала. На прилавки британских магазинов седьмая часть приключений очаровательной расхитительницы гробниц ляжет уже 7 апреля этого года, а американский релиз состоится четырьмя днями позже. Представители Eidos отмечают, что это касается только версий игры для PC, PlayStation 2 и Xbox, а владельцам PlayStation Portable и Xbox 360, чьи платформы Лара тоже намерена почтить своим присутствием, придется еще какое-то время подождать. ■



В рамках рубрики Update предлагаем вашему вниманию описания городов из Heroes of Might and Magic V. В кажом номере, всю весну!

HAVEN

«Честь, Долг, Порядок».

- Страна: Священная Империя Грифона.
- Столица: Talonguard.
- Национальная идея: «Закон и порядок».
- Цвета: голубой, белый, золотой.
- Почитаемые божества: Дракон Света Elrath и его первые слуги, ангелы.

Извечный враг демонов, Священная Империя Грифона по сей день остается самым могущественным государством мира Ashan. Соседство с ангелами обязывает: монахи и священники Elrath используют в бою силы Света и Жизни.
Но имперцы полагаются не только на помощь «сверху». Под знаменами с изображением грифона в битву идут закаленные бойцы: пешие и конные рыцари, лучники и грифоны, а герои Империи лично могут нанести удар по вражеским отрядам и тренировать свои войска, повышая уровень юнитов.

ЮНИТЫ

Peasant / Militia Guard
Peasant являются не только неплохим источником доходов для своего господина. В свободное от посевных работ время они составляют основу пеших войск Священной Империи Грифона. Слабы и плохо обучены, но в толпе достаточно опасны. А дослужившись до Militia Guard, могут пригвоздить противника к земле своими атаками.

Archer / Marksman
Без этих ребят не стоит даже носа высовывать из замка. Обрушивая ливень стрел на приближающегося противника, они позволяют получить бесценное преимущество перед грядущей рукопашной стычкой.
А мощные самострелы Marksmen особенно смертоносны вблизи.

Squire / Knight
Стратегическая задача этих закованных в железо воинов – оборона тыла. Они прекрасно справятся с шустрыми врагами, которые попытаются прорваться в тыл к вашим стрелкам и монахам. Так же они смогут защитить фланги.

Griffin / Royal griffin
Самые быстрые и маневренные войска Империи. К сожалению, не обладают достаточной защитой, чтобы выдержать встречу с сильным противником. Их основная роль на поле боя сводится к смертоносному пикированию на вражеских лучников и магов.

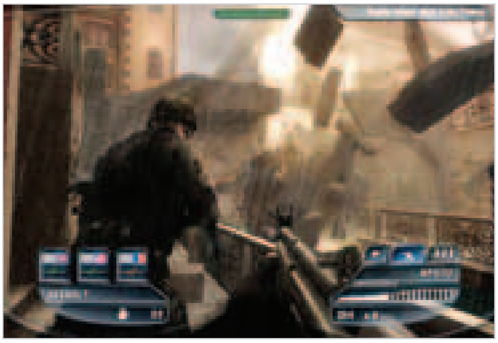
Priest / Inquisitor
С помощью одного лишь слова Священного Дракона Света они призывают гнев своего божества на головы неверных.
Божественная сила может быть применена и во благо: истовая вера помогает им поддерживать боевой дух в войсках.

Cavalier / Paladin
Набрав скорость на подходах, тренированные воины на могучих конях буквально втаптывают противника в землю.
Ведь чем больше они разгонятся, тем больший урон нанесут. А благословленный Paladin может противостоять богомерзкой магии, снимая проклятья.

Angel / Archangel
Нетрудно поверить в божественную силу, когда бок о бок с тобой сражается ангел, воплощение Elrath. Сражается, как и подобает посланнику небес: неистово и практически всегда – успешно. Ведь полностью победить его невозможно. Лишившись своей временной оболочки, бессмертный дух вернется к своему владыке.
А Archangel, полководец Elrath, может воскрешать павших в бою воинов, чтобы они еще раз послужили своему господину. ■

EverQuest II
Полностью на русском
скоро
Taste my sword, you, vile, disgusting abominations!

Что ты сказала?..
ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com



■ **Tom Clancy's Rainbow Six: Critical Hour |** Ubisoft не устает доить лицензию – этой весной ждем очередной тактический шутер.

■ **Dynasty Warriors 5 Empires |** Извечный источник легких денег для Koei – сиквелы и аддоны серии Dynasty Warriors.

■ **Astonishia Story |** Ubisoft получила права на распространение этой корейской RPG по всему миру.

ДОЖДАЛИСЬ?

BUZZ!: THE BIG QUIZ

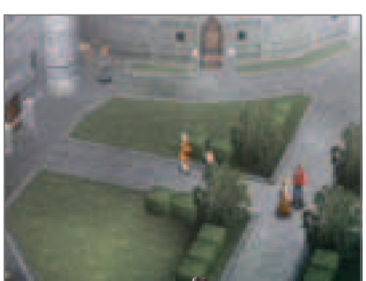
■ **Платформа :** PS2
■ **Издатель:** SCEE

Неожиданно быстро подоспело продолжение аналога «Угадай мелодию» от SCEE. The BIG Quiz отличается от своего предшественника обширностью тематики: вопросы теперь касаются не только музыки, но и фильмов, и спорта, и чего угодно. ■

SUIKODEN V

■ **Платформа :** PS2
■ **Издатель:** Konami

Четвертое появление серии Suikoden на PS2 выполнено в новом графическом стиле, но остается верным заветам предков в геймплее. Шесть персонажей в команде, собственный замок и 108 Звезд Судьбы будут ждать нас в Suikoden V. ■



■ **Animal Crossing: Wild World, разошедшаяся в Японии почти двухмиллионным тиражом, на днях доберется до Европы.**

? Brain Training и Big Brain Academy для DS – что это такое?

Это популярные в Японии развивающие игры. Brain Training – вариант для взрослых, а Big Brain Academy (он же Yawaraka Atamajuku) доступен для всех возрастов.

PLAYSTATION 2

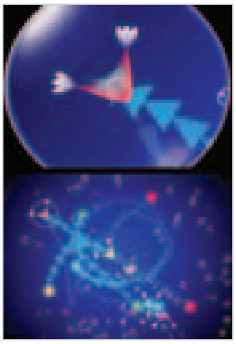
Дата		Игра	Издатель	Регион
01.03	*	Beatmania	Konami	США
01.03		Cowboy Bebop	Bandai	США
03.03	*	Drakengard 2	Ubisoft	Европа
03.03	*	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	*	OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
03.03		SpongeBob SquarePants & Friends: Unite!	THQ	Европа
03.03		Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Европа
03.03	*	The King of Fighters 2003	SNK Playmore	Европа
06.03		Major League Baseball 2K6	2K Sports	США
07.03		Alfa Romeo Racing Italiano	Valcon	США
07.03	*	Shadow Hearts: From the New World	Xseed	США
10.03	*	24: The Game	2K Games	Европа
10.03	*	Fight Night Round 3	Electronic Arts	Европа
10.03	*	Metal Slug 5	SNK Playmore	Европа
10.03		Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Европа
10.03	*	NBA 2K6	2K Sports	Европа
10.03	*	NHL 2K6	2K Sports	Европа
10.03		Pac-Man World 3	Namco	Европа
10.03	*	Samurai Shodown V Special	SNK Playmore	Европа
10.03		World Poker Tour 2K6	2K Sports	Европа
14.03	*	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
14.03		Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
17.03		American Chopper: Full Throttle	Zoo Digital	Европа
17.03	*	Atelier Iris: Eternal Mana	Nippon Ichi	Европа
17.03		Buzz!: The BIG Quiz	SCEE	Европа
17.03		Cabela's Outdoor Adventures	Zoo Digital	Европа
17.03	*	Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	*	Driver: Parallel Lines	Atari	Европа
17.03	*	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
21.03		The Hustle: Detroit Streets	Activision	США
21.03	*	Warship Gunner	Koei	США
24.03		Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	*	The Godfather	Electronic Arts	Европа
28.03	*	Dynasty Warriors 5 Empires	Koei	США
28.03	*	Suikoden V	Konami	США
30.03	*	Kingdom Hearts II	Square Enix	США
31.03		And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
31.03		Daemon Summoner	Midas	Европа
31.03		Dance Factory	Codemasters	Европа
31.03		Franklin: A Birthday Surprise	Game Factory	Европа
31.03	*	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03		G1 Jockey 4	Koei	Европа
31.03		Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03		Leaderboard Golf	Midas	Европа
31.03		Smarties: Meltdown	Europress	Европа
31.03	*	Sonic Riders	Sega	Европа
31.03		Taito Legends 2	Sega	Европа
31.03	*	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
31.03		Ty 3: Night of the Quinkan	Zoo Digital	Европа
01.04		America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
04.04		Teen Titans	Majesco	США
05.04	*	NBA Ballers: Phenom	Midway	США
07.04		The Ultimate World Cup Quiz	Oxygen	Европа
11.04		Monster Rancher EVO	Tecmo	США
11.04	*	Tomb Raider: Legend	Eidos	США
15.04		Battlestations: Midway	THQ	США
18.04	*	Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	США
25.04	*	Atelier Iris: Eternal Mana 2	Nippon Ichi	США
28.04		Stunt Car Crash	Midas	Европа
28.04		WWII: Tank Battles	Midas	Европа
01.05	*	Jaws Unleashed	Majesco	США
31.05	*	Okami	Capcom	США
01.06	*	Bully	Rockstar	США
01.06	*	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
28.07		WWII: Air Supremacy	Midas	Европа
01.08	*	Final Fantasy XII	Square Enix	США
01.09		Garfield: Tale of 2 Kitties	Game Factory	США
01.10	*	Scarface: The World Is Yours	VU Games	США

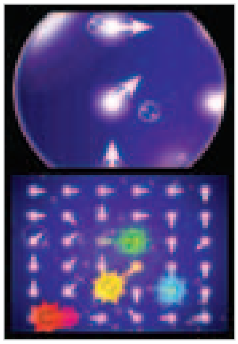
GAMECUBE

Дата		Игра	Издатель	Регион
03.03	*	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03		SpongeBob SquarePants & Friends: Unite!	THQ	Европа
07.03	*	Naruto: Clans of Ninja	D3	США
14.03		Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	США
17.03	*	Sonic Riders	Sega	Европа
21.03	*	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
28.03	*	Harvest Moon: Magic Melody	Nintendo	США
31.03		Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
31.03		Pac-Man World 3	Namco	Европа
04.04		Teen Titans	Majesco	США
TBA	*	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа

XBOX

Дата		Игра	Издатель	Регион
03.03		Battlestations: Midway	SCi	Европа
03.03		FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	*	George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
03.03		SpongeBob SquarePants & Friends: Unite!	THQ	Европа
03.03		Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Европа
03.03	*	The King of Fighters 2003	SNK Playmore	Европа
06.03		Major League Baseball 2K6	2K Sports	США
07.03		The King of Fighters '94 Re-Bout	SNK Playmore	США
10.03		Combat 121	Zoo Digital	Европа
10.03	*	Fight Night Round 3	Electronic Arts	Европа
10.03	*	Metal Slug 5	SNK Playmore	Европа
10.03	*	NBA 2K6	2K Sports	Европа
10.03	*	NHL 2K6	2K Sports	Европа
10.03	*	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	Европа
14.03		Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
14.03	*	Tom Clancy's Rainbow Six: Critical Hour	Ubisoft	США
17.03		American Chopper: Full Throttle	Zoo Digital	Европа
17.03		Cabela's Outdoor Adventures	Zoo Digital	Европа
17.03	*	Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	*	Driver: Parallel Lines	Atari	Европа
21.03		The Hustle: Detroit Streets	Activision	США
21.03	*	The King of Fighters: NeoWave	SNK Playmore	США
21.03		TimeShift	Atari	США
23.03	*	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
24.03		Final Fight: Streetwise	Capcom	Европа
24.03		Pac-Man World 3	Namco	Европа
24.03		Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	*	The Godfather	Electronic Arts	Европа
28.03	*	Far Cry Instincts: Next Chapter	Ubisoft	США
31.03		And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
!31.03	*	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03		Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
31.03		Taito Legends 2	Sega	Европа
31.03	*	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
31.03		Ty 3: Night of the Quinkan	Zoo Digital	Европа
01.04	*	Bully	Rockstar Games	США
03.04		NFL Head Coach	Electronic Arts	США
04.04		Teen Titans	Majesco	США
11.04	*	Tomb Raider: Legend	Eidos	США
25.04		Rogue Trooper	SCi	США
01.05		DMZ North Korea	VU Games	США
01.05	*	Jaws Unleashed	Majesco	США
01.05		Outlaw Chopper	VU Games	США
01.05		Snow	2K Games	США
19.05		The Da Vinci Code	2K Games	Европа
15.06	*	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
01.09	*	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
01.10		Scarface: The World Is Yours	VU Games	США





Electroplankton | Смелый музыкальный эксперимент от Nintendo продолжает свое победоносное шествие по миру. К нам он доберется в апреле.

Unreal Tournament 2007 | Очередное творение Epic Games блеснет новыми графическими красотами и ужасент системными требованиями.

Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan | Новый expansion pack для Final Fantasy XI стартует одновременно с выходом игры на Xbox 360.

? Что за зверь – Mega Man Powered Up?

Римейк оригинального Mega Man для PSP с улучшенной графикой и встроенным редактором уровней.

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.03	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.03	Scratches	Got Game	США
03.03	Big Game Hunter 2006	Zoo Digital	Европа
03.03	Caterpillar Construction Tycoon	Zoo Digital	Европа
03.03	* Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Atari	Европа
03.03	* Half-Life 2: Aftermath	Valve	Европа
03.03	* Half-Life 2: Platinum	Valve	Европа
03.03	Jules Verne: Journey to the Moon	Adventure Company	Европа
03.03	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	VU Games	Европа
03.03	* The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа
03.03	* The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Европа
10.03	* Guilty Gear X2 #Reload	Zoo Digital	Европа
17.03	American Chopper: Full Throttle	Zoo Digital	Европа
17.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	* Guilty Gear Isuka	Zoo Digital	Европа
17.03	* L.A. Rush	Midway	Европа
17.03	Law & Order: Criminal Intent	VU Games	Европа
17.03	Midway Arcade Trasures Deluxe Edition	Midway	Европа
20.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	США
24.03	* Act of War: High Treason	Atari	Европа
24.03	Dungeon Lords	DreamCatcher	Европа
24.03	* Faces of War	Ubisoft	Европа
24.03	Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Европа
24.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
24.03	* Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
24.03	* TimeShift	Atari	Европа
31.03	Battlestations: Midway	THQ	Европа
31.03	* Championship Manager 2006	Eidos	Европа
31.03	CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	Европа
31.03	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	Европа
31.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	* OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
31.03	Reservoir Dogs	2K Games	Европа
31.03	Taito Legends 2	Sega	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
31.03	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
31.03	UberSoldier	CDV Software	Европа
03.04	Paradise	Ubisoft	США
04.04	Left Behind: Eternal Forces	Left Behind	США
04.04	* Mage Knight Apocalypse	Namco	США
07.04	Hearts of Iron II: Doomsday	Paradox	Европа
11.04	Origin of the Species	Tri Synergy	США
12.04	Bad Day L.A.	Enlight Software	США
13.04	* Auto Assault	NCSoft	Европа
18.04	* Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	США
18.04	Take Command: 2nd Manassas	Paradox	США
20.04	Tortuga: Two Treasures	Ascaron	США
21.04	* SpellForce 2	JoWood	Европа
21.04	Wildlife Park 2	Deep Silver	Европа
28.04	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
28.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	Европа
28.04	* War on Terror	Monte Cristo	Европа
01.05	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
01.05	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	США
01.05	* Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США
01.05	Snow	2K Games	США
01.05	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Tribune	США
01.05	* Unreal Tournament 2007	Midway	Европа
09.05	UFO: Extraterrestials	Tri Synergy	США
09.05	War for Terra: NY Invasion	Tri Synergy	США
12.05	City Life	Deep Silver	Европа
26.05	Rush for Berlin	Deep Silver	Европа

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.06	The Sacred Rings	Adventure Company	США
06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
06.06	* Prey	2K Games	США
09.06	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
25.08	* ParaWorld	Deep Silver	Европа
01.09	Garfield: Tale of 2 Kitties	Game Factory	США
01.10	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
27.10	* Tabula Rasa	NCSoft	США
TBA	* Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США
06.03	* Tales of Phantasia	Namco	США
07.03	* Naruto: Ninja Council	D3	США
14.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	США
31.03	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
31.03	Ty 3: Night of the Quinkan	Zoo Digital	Европа
03.04	Dragon Ball: Advance Adventure	Banpresto	Европа
04.04	The Wild	Buena Vista	США
06.04	Juka & the Monophonic Menace	Orbital Media	США
07.04	Top Spin 2	2K Sports	Европа

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.03	* Guilty Gear: Dust Strikers	Majesco	США
03.03	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	SpongeBob SquarePants & Friends: Unite!	THQ	Европа
03.03	Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Европа
06.03	Pokemon Trozei	Nintendo	США
09.03	Scurge: Hive	Orbital	США
14.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	США
17.03	* Worms: Open Warfare	THQ	Европа
20.03	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США
20.03	Tetris DS	Nintendo	США
31.03	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Европа
31.03	* Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	Европа
31.03	* Prof. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo	Европа
31.03	* Resident Evil: Deadly Silence	Capcom	США
07.04	Top Spin 2	2K Sports	Европа
07.04	* Trauma Center: Under the Knife	Atlus	Европа
21.04	* Electroplankton	Nintendo	Европа
21.04	Pac-Man World 3	Namco	Европа
01.05	MechAssault: Shadow War	Majesco	США
30.05	* Big Brain Academy	Nintendo	США
01.09	Garfield: Tale of 2 Kitties	Game Factory	США
01.10	Code Lyoko	Game Factory	США
TBA	* Ash: Archaic Sealed Heat	Nintendo	США
TBA	* Final Fantasy III	Square Enix	США
TBA	* Xenosaga I & II	Namco	США

XBOX 360

Дата	Игра	Издатель	Регион
07.03	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
10.03	* Fight Night Round 3	Electronic Arts	Европа
10.03	* NBA 2K6	2K Sports	Европа
10.03	* NHL 2K6	2K Sports	Европа
17.03	The Outfit	THQ	Европа

НА ГОРИЗОНТЕ

GUITAR HERO

- **Платформа :** PS2
- **Издатель:** Red Octane

Guitar Hero – самая нашумевшая музыкальная игра прошлого года, получившая самые высокие оценки у практически всех западных критиков. Порепетировать на специальном контроллере под аккомпанемент известнейших песен скоро смогут и европейские геймеры. ■

Дата	Игра	Издатель	Регион
20.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	США
23.03	* Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
24.03	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
28.03	* Far Cry Instincts: Predator	Ubisoft	США
28.03	* Rumble Roses XX	Konami	США
31.03	MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology	THQ	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
07.04	* Top Spin 2	2K Sports	Европа
18.04	* Final Fantasy XI	Square Enix	США
18.04	* Tomb Raider Legend	Eidos	США
01.06	* Prey	2K Games	США
01.10	* Too Human	Microsoft	США

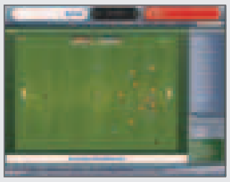
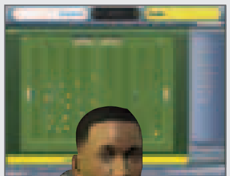
PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.03	Bounty Hounds	Namco	США
01.06	50 Cent: Bulletproof	VU Games	США
03.03	* FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	* Key of Heaven	SCEE	Европа
06.03	World Pocket Tour	2K Games	США
07.03	Dragon Ball Z: Shin Budokai	Bandai	США
07.03	* Tom Clancy's Splinter Cell Essentials	Ubisoft	США
07.03	* Ys: The Ark of Napishtim	Konami	США
10.03	Bubble Bobble Revolution	Rising Star	Европа
10.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
13.03	* Worms: Open Warfare	THQ	США
14.03	* Astonishia Story	Ubisoft	США
14.03	* 007: From Russia With Love	Electronic Arts	США
14.03	NeoPets Petpet Adventure: The Wand of Fishing	SCEA	США
14.03	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
21.03	Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	США
21.03	* Daxter	SCEA	США
21.03	* Me & My Katamari	Electronic Arts	США
24.03	* Mega Man Powered Up	Capcom	Европа
24.03	Samurai Warriors: State of War	Koei	Европа
27.03	* Def Jam: Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	США
28.03	* Metal Gear Ac!d 2	Konami	США
31.03	* Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
31.03	Field Commander	Sony Online	Европа
31.03	Monster Hunter Freedom	Capcom	Европа
31.03	OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
31.03	Puyo Pop Fever	Sega	Европа
31.03	Street Riders	Ubisoft	Европа
31.03	Untold Legends: The Warrior's Code	Sony Online	Европа
01.04	* Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	США
05.04	* NBA Ballers: Rebound	Midway	США
11.04	* Tomb Raider Legend	Eidos	США
01.05	* Guilty Gear Judgment	Marvelous	США
01.06	* Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	США
01.06	* Gran Turismo 4 Mobile	SCEA	США
28.06	* PoPoLoCrois	Agetec	Европа

* Потенциальный хит;
* Скорее всего, очень даже неплохая игра.;
TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 4.02 – 11.02

игра	издатель
1 Football Manager 2006	Sega

Описание: Довольно скоро выйдет версия Football Manager 2006 для Xbox 360. Мы уже ждем ее появления на верхушке соответствующего хит-парада.

игра	издатель
2 Age of Empires III	Microsoft
3 The Sims 2	Electronic Arts
4 Battlefield 2	Electronic Arts
5 F.E.A.R.	Vivendi
6 The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts
7 World of Warcraft	Vivendi
8 Call of Duty 2	Activision
9 Civilization IV	Take-Two
10 The Movies	Activision

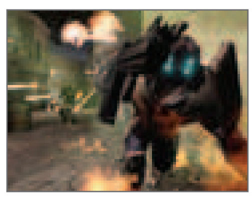
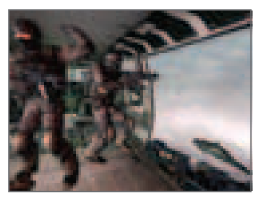
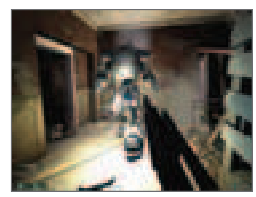
PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 4.02 – 11.02

игра	издатель
1 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts

Описание: Чуть-чуть не хватило новоприбывшей в хит-парад Rugby Challenge 2006, чтобы сместить с верхушки упрямо держащуюся на ней Most Wanted.

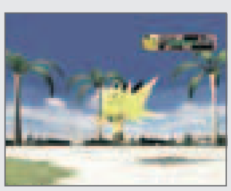
игра	издатель
2 Rugby Challenge 2006	Ubisoft
3 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
4 FIFA 06	Electronic Arts
5 Torino 2006	Take 2
6 Pro Evolution Soccer 5	Konami
7 Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe	Buena Vista Games
8 Buzz! The Music Quiz	SCEE
9 WWE Smackdown! VS RAW 2006	THQ
10 Star Wars: Battlefront II	LucasArts

F.E.A.R.

GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 4.02 – 11.02

игра	издатель
1 Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo

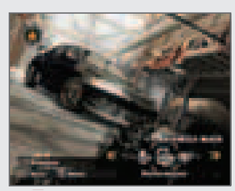
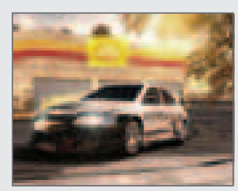


Описание: Покемоны не сдаются! Жители Туманного Альбиона явно намерены «собрать их всех».

игра	издатель
2 Mario Smash Football	Nintendo
3 Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft
4 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
5 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
6 Battalion Wars	Nintendo
7 From Russia With Love	Electronic Arts
8 FIFA 06	Electronic Arts
9 Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo
10 Gun	Activision

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 4.02 – 11.02

игра	издатель
1 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts

Описание: Достойный преемник серии Need for Speed: Hot Pursuit, Most Wanted продолжает пользоваться спросом – а уж за предложением не заржавеет.

игра	издатель
2 Pro Evolution Soccer 5	Konami
3 Rugby Challenge 2006	Ubisoft
4 FIFA 06	Electronic Arts
5 True Crime: New York City	Activision
6 Torino 2006	Take 2
7 Gun	Activision
8 Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft
9 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
10 Half-Life 2	Electronic Arts

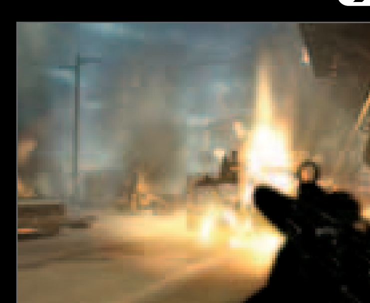
НАШИ КОММЕНТАРИИ

Праздничный сезон позади – новые релизы ждут нас еще не скоро, и хит-парады оккупированы старыми фаворитами. Новичков в британских чартах можно пересчитать по пальцам: свежий регби-симулятор, давно ожидаемая игра про девушек с бостами и неизбежный кивок в сторону приближающейся Олимпиады. Третий «Принц» сдает позиции, в отличие от непотопляемых Most Wanted и Liberty City Stories.

Японцы так же традиционно предпочитают консоли от Nintendo: даже Kingdom Hearts II не продержалась долго в хит-параде, уступив место футболу с Марио и портативному Resident Evil. Последний стартовал в середине отчетной недели, что обусловило его невысокую позицию. Mario Kart наконец-то добрался до миллионной отметки по продажам в Стране Восходящего Солнца; неудивительно, что ежедневное число посетителей онлайновой WiFi-службы Nintendo перевалило за 200 тысяч.

В отечественном PC-чарте хорошо стартовала «Проклятые земли: Затерянные в астрале» – ролевая игра с элементами стратегии от Nival. Акция «купи демо Black за 200 рублей и получи скидку в 300 при покупке финальной версии игры» дает плоды: оная «демка» мигом заняла третье место «союзного» чарта. Впрочем, на «Горбушке» ей такого успеха снискать не удалось.

В целом же этот хит-парад выдался довольно скучным. Надеемся, к концу весны в чартах начнется динамика – следите за нашими выпусками!



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 23.01 – 05.02

		игра	рейтинг
⊖	1	Prince of Persia: The Two Thrones	30
⊖	2	Need for Speed: Most Wanted	19
▽	4	True Crime: New York City	14
△	5	Resident Evil 4	13
△	6	Killzone (Platinum)	12
▽	7	Star Wars: Battlefront II	12
▽	8	Call of Duty 2: Big Red One	11
⊙	9	Распродажа PS2	11
▽	10	Harry Potter and the Goblet of Fire	10

PC (BOX) 23.01 – 05.02

		игра	рейтинг
△	1	Need for Speed: Most Wanted	35
▽	2	The Sims 2	28
△	3	F.E.A.R. (Director's Cut)	18
△	4	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	17
▽	5	Harry Potter and the Goblet of Fire	16
⊖	6	Battlefield 2	14
⊙	7	Warhammer 40000: Dawn of War. Winter Assault	14
▽	8	Battlefield 2: Special Forces	14
▽	9	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	13
▽	10	Warcraft III: Reign of Chaos	10

PC (JEWEL) 23.01 – 05.02

		игра	рейтинг
⊖	1	Call of Duty 2	32
⊙	2	Проклятые земли: Затерянные в астрале	30
▽	3	Магия крови	27
△	4	Max Payne 2	24
⊙	5	Warhammer 40000: Dawn of War. Winter Assault	20
▽	6	Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф	25
▽	7	Корсары 3	15
▽	8	Silent Hunter 3	14
⊙	9	Герои Мальгримии. Затерянный мир магии	12
▽	10	Мадагаскар	10

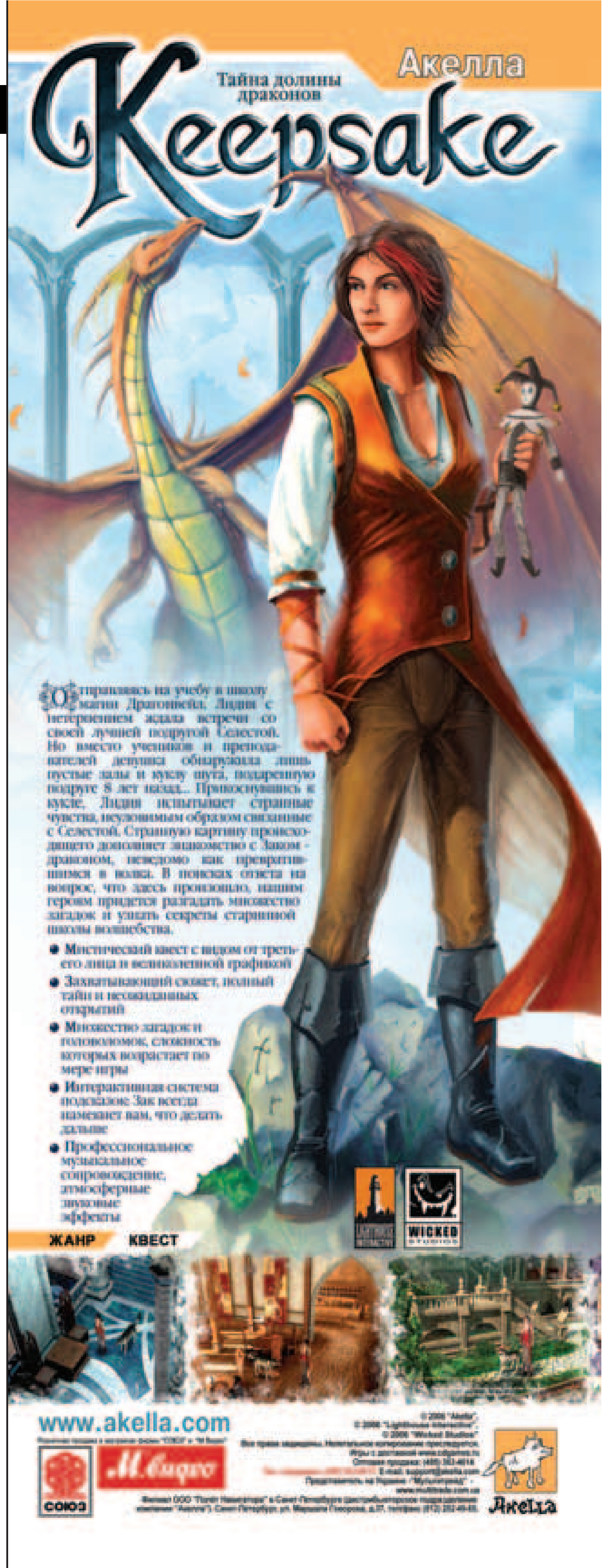
Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 23 января по 5 февраля 2006 года.

PSP 23.01 – 05.02

		игра	рейтинг
⊖	1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	32
⊙	2	Prince of Persia Revelations	26
⊙	3	The Sims 2	21
▽	4	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	20
▽	5	Pursuit Force	20
▽	6	SSX on Tour	11
▽	7	Medievil: Resurrection	11
▽	8	Lord of the Rings: Tactics	11
▽	9	Crash Tag Team Racing	11
△	10	Coded Arms	10

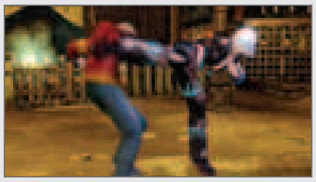
ОБОЗНАЧЕНИЯ

- △ – игра поднялась в хит-параде
- ▽ – игра опустилась
- ⊙ – впервые попала
- ⊖ – позиция не изменилась



XBOX 360 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 4.02 – 11.02

	игра	издатель
1	Dead or Alive 4	Microsoft

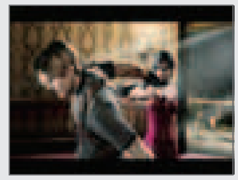


Описание:
Вот это старт! Что ни говори, а Dead or Alive 4 – самый яркий эксклюзив Xbox 360 на данный момент. Оно и видно.

	игра	издатель
2	Project Gotham Racing 3	Microsoft
3	Call of Duty 2	Activision
4	Perfect Dark Zero	Microsoft
5	FIFA 06	Electronic Arts
6	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
7	Condemned: Criminal Origins	Sega
8	Quake 4	Activision
9	Ridge Racer 6	Electronic Arts
10	Kameo: Elements of Power	Microsoft

PS2 (ГОРБУШКА) 23.01 – 05.02

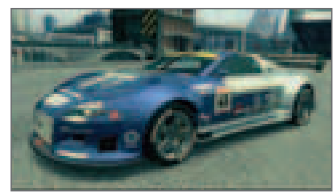
	игра	рейтинг
1	Resident Evil 4	68



Описание:
Обедневшая графика, всего один добавленный сценарий, проходящийся за пару часов, – но зато на родной «соньке».

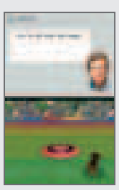
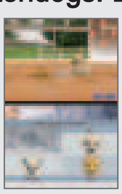
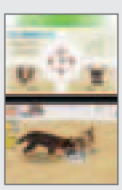
	игра	рейтинг
2	Prince of Persia: The Two Thrones	62
3	Need for Speed Most Wanted	38
4	Call of Duty: Big Red One	33
5	Soul Calibur III	33
6	Peter Jackson's King Kong	32
7	Killzone	31
8	Pro Evolution Soccer 5	30
9	Star Wars Battlefront II	29
10	Need for Speed Most Wanted Black Edition	27

Ridge Racer 6



DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 4.02 – 11.02

	игра	издатель
1	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo

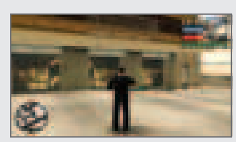
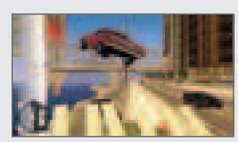




Описание:
Лабрадор берет реванш! Марио и Соник повержены, а победитель получает парочку бисквитов и горячую ванну.

	игра	издатель
2	Mario Kart DS	Nintendo
3	Sonic Rush	Sega
4	Nintendogs: Dachshund & Friends	Nintendo
5	The Sims 2	Electronic Arts
6	Super Mario 64 DS	Nintendo
7	Nintendogs: Chihuahua & Friends	Nintendo
8	Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe	Buena Vista Games
9	Madagascar	Activision
10	Star Wars Ep. III: Revenge of the Sith	Ubisoft

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 4.02 – 11.02

	игра	издатель
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take-Two

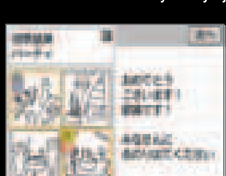



Описание:
Секс, ругань и насилие в кармане. Rockstar продолжает разлагать умы подчиненных Ее Величества.

	игра	издатель
2	Pro Evolution Soccer 5	Konami
3	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
4	The Sims 2	Electronic Arts
5	FIFA 06	Electronic Arts
6	Star Wars: Battlefront II	Lucasarts
7	WWE Smackdown! VS RAW 2006	THQ
8	Championship Manager	Eidos
9	Virtua Tennis: World Tour	Sega
10	Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

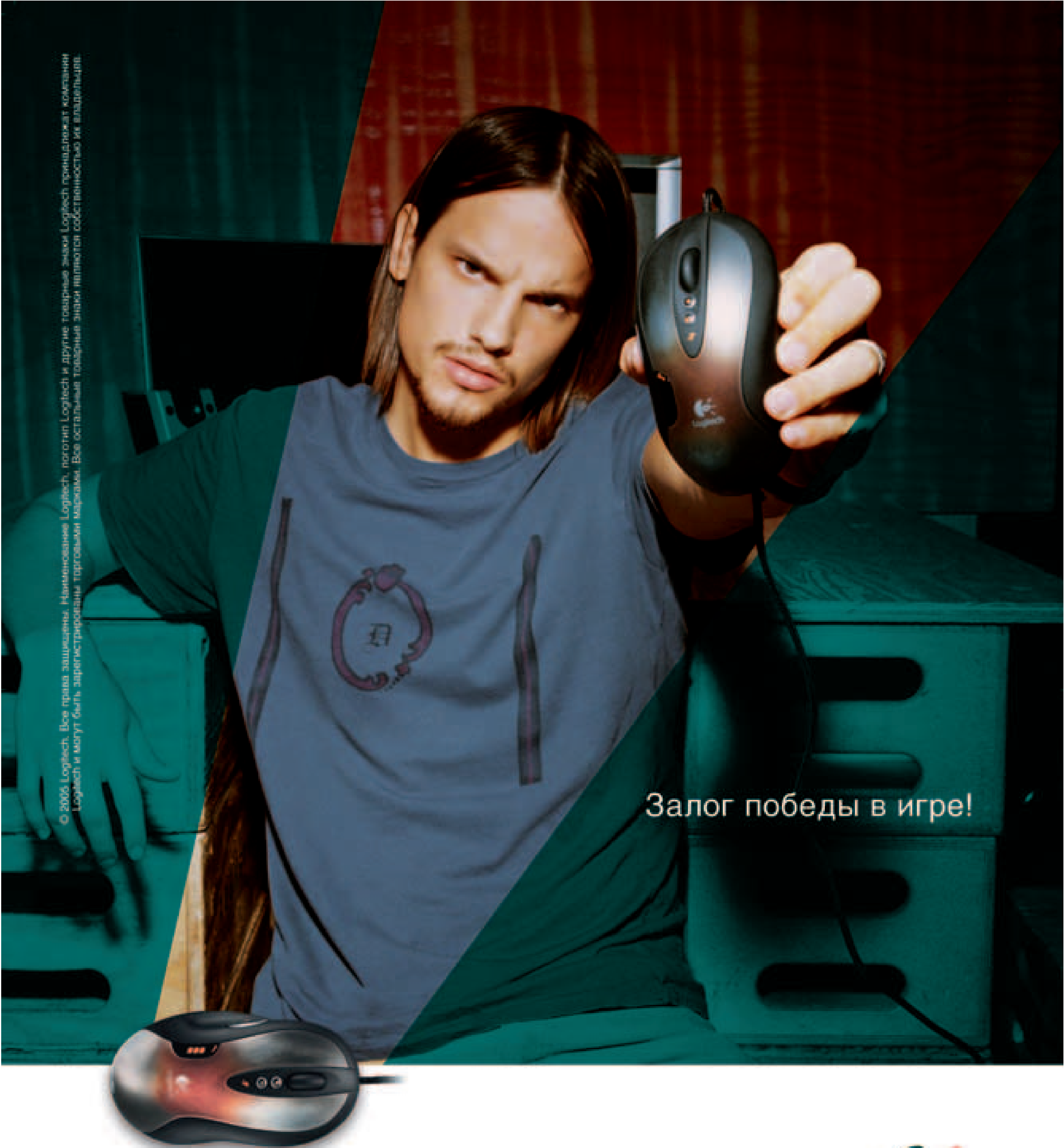
	игра	издатель	
1	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS



Описание:
Профессор Рюта Кахасима становится популярной торговой маркой: все части Brain Training продались тиражом более миллиона копий.

	игра	издатель	
2	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
3	Super Mario Strikers	Nintendo	GC
4	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
5	Mario Kart DS	Nintendo	DS
6	Monster Hunter Portable	Capcom	PSP
7	Tamagotchi no PuchiPuchi Omisecchi	Bandai	DS
8	Biohazard: Deadly Silence	Capcom	DS
9	Yawaraka Atamajuku	Nintendo	DS
10	Mario & Luigi RPG 2	Nintendo	DS

Комментарий: Вторая часть Brain Training для DS с непригодным для запоминания названием стартовала сразу же на первой строчке японского хит-парада.


© 2006 Logitech. Все права защищены. Наименование Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech принадлежат компании Logitech и могут быть зарегистрированы торговыми марками. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Залог победы в игре!

FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

05 (182) 2005

НА ОБЛОЖКЕ: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Наверное, сердце каждого второго геймера должно дать сбой при виде такой игры на обложке. И действительно, истерия по поводу этого произведения г-на Кодзимы не знает границ. Вот и мы решили не ударить в грязь лицом, подготовив исчерпывающую «Тему номера». Обзор игры от товарища Говоруна с оценкой в 10 баллов вызвал не меньше откликов со стороны читателей, чем последующее интервью с гением японского игростроя. И пусть оно было синдицировано у наших коллег из Games™, его информативность от этого не убавилась. Для тех же, кто хотел почувствовать себя полноценным Снейком у нас были припасены тактические советы, открывающие некоторые нюансы игры. Завершалась тема номера рубрикой «Ретро», в которой мы вспоминали первые игры серии и проследили весь путь знаменитого спецназовца с 1987 по 2004 год. ■

Кол-во страниц: **192**

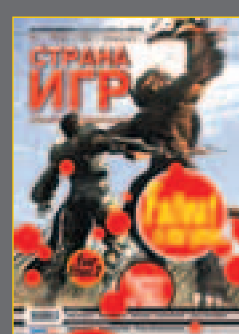
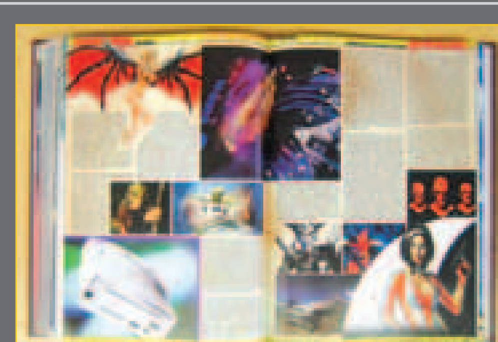
Тираж: **80000**

Кол-во материалов: **63**

Бонусы: **DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

05 (86) 2001

НА ОБЛОЖКЕ: Fallout

Вечная тема отечественной игровой журналистики – Fallout – наверное, никогда не исчезнет с наших страниц, даже если не появится ни одной новой игры под этим логотипом. Тогда же мы рассказывали об истории серии в предверии выхода Fallout Tactics.
От PC-хардкора мы быстро перешли к консолям, да не простым, а портативным. В материале «GBA – за час до премьеры» товарищ Овчинников подробно осветил новую мобильную игровую систему от Nintendo вместе с 11-ю проектами к ней. Далее уже по традиции вашему вниманию был предложено продолжение обзора игровой индустрии конца XX века с последующей суперлинейкой «Хитов»: Emperor: Battle for Dune, Gran Turismo 3, Desperados, Fear Effect 2 и Virtua Fighter 4. Поклонникам японского игростроя будет интересно почитать об одной из немногих оригинальных консольных RTS – Hundred Swords. ■

Кол-во страниц: **104**

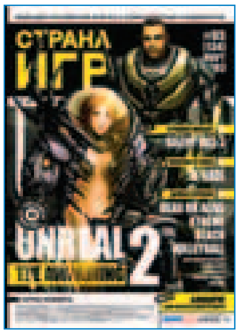
Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **28**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

05 (134) 2003



НА ОБЛОЖКЕ: Unreal II: The Awakening

Приглядитесь, в названии игры с обложки есть ошибка. Возможно, вы и не заметили, но для нас это было серьезным ударом. Каемся, признаем, но уже ничего исправить не можем. Как не могут ничего исправить разработчики Unreal II – игры неплохой, но явно не дотягивающей до уровня своего великого предка. Заслуженная оценка в 7.5 балла. Сразу за «Темой номера» следует спецрепортаж агента Купера, специально посетившего берега Темзы, чтобы познакомиться с «убийцей GBA» – игрофоном Nokia N-Gage, печальная судьба которого всем известна. Неподдельный интерес вызывает мощный «адвенчурный» блок «Хитов»: Silent Hill 3, Indiana Jones и Broken Sword 3. Но, думаю, большинство геймеров тут же переключились на обзор DoA Xtreme Beach Volleyball. Кстати, именно в нем вы можете увидеть героиню нашей сегодняшний обложки в весьма откровенном купальнике. ■

Кол-во страниц:
128

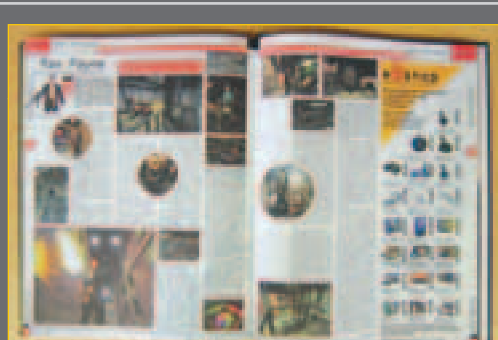
Тираж:
60 000

Кол-во материалов:
48

Бонусы:
1 CD
1 постер

7 ЛЕТ НАЗАД

05 (38) 1999



НА ОБЛОЖКЕ: Gran Turismo 2

Рассматривая знакомый арт с древней обложки, я тщетно пытался понять, к какой игре он принадлежит. Но не найдя ни одного выноса, решил изучить содержание. Точно! Это же Gran Turismo 2! Именно во второй части этого автосимулятора появился (пусть еще очень сырой) раллийный режим. И почему об этом нет ни слова на обложке? Зато с нее буквально рвется объявление о комплектации постером журнала с CD. А рядом красуется и сам вожделенный плакат, посвященный бессмертным «Героям 3». Очевидно, в поддержку готовящегося к выходу специздания «СИ» по этой игре. Знатоков индустрии наверняка порадует «железный» раздел новостей, в котором все тот же Овчинников рассказывает о процессоре еще не вышедшей PS2 – таинственном Emotion Engine. А затем следует спец с говорящим названием: «Milia Games'99 Европейские странности игрового мира». ■

Кол-во страниц:
62

Тираж:
54 000

Кол-во материалов:
50

Бонусы:
1 CD
1 постер

Инструкция

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это увидеть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. Во многих роликах вы сможете выбрать одну из нескольких звуковых дорожек и даже включить субтитры.

2. Разделы

Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
Видеообзоры – озвученные ролики из лучших компьютерных и видеоигр текущего номера.
Видеопревью – озвученные ролики из игр, только готовящихся штурмовать прилавки.
ВидеоФакты – новостной репортаж «Страны Игр» с демонстрацией видео из игр, находящихся в разработке.
Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».
Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью и прочие «видеоспецы».

Важно!
Видеообзоры и видеопревью обладают несколькими аудиодорожками, которые можно переключать с пульта DVD плеера или если вы проигрываете наш диск на PS2 то сменять их нажатием на кнопку…

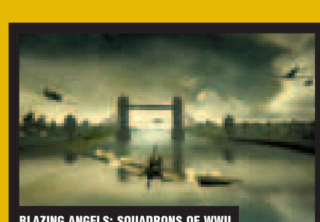
ВИДЕОЧАСТЬ

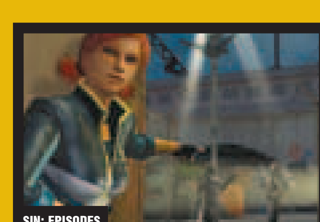
БОЛЕЕ
120
МИНУТ DVD-ВИДЕО

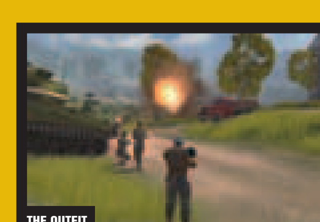
РОВНО
10
ВИДЕОБЗОРОВ

БОЛЕЕ
4 GB
ВИДЕОМАТЕРИАЛА

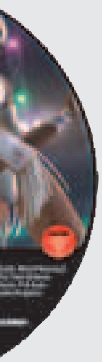
Fight Night Round 3


BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII


SIN: EPISODES


THE OUTFIT

Инструкция



3. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть диска с ее помощью посмотреть невозможно, воспользуйтесь любым программным DVD-проигрывателем.

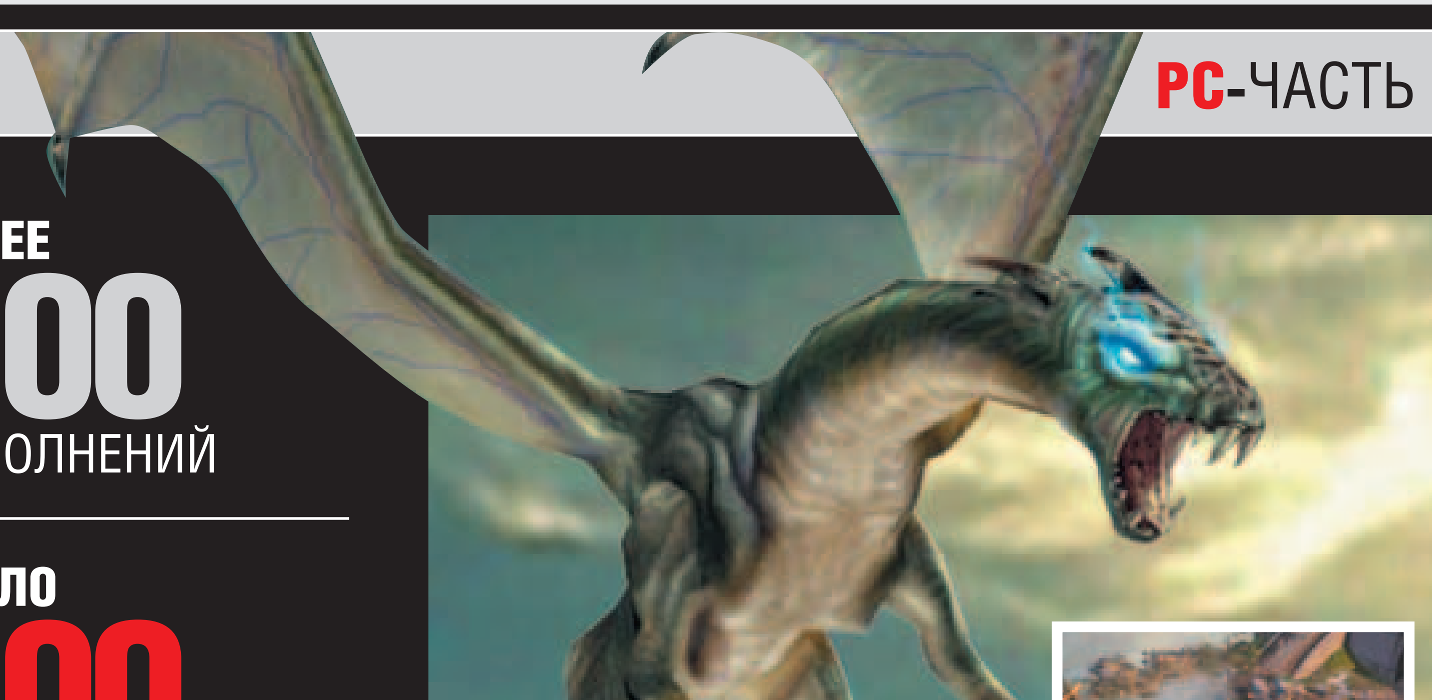
4. Разделы

Демо-версии – устанавливайте и пробуйте игру на зуб.
Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
Софт – полезные и бесполезные программы.
Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и прочие полезные мелочи.
Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
Драйверы – программы для настройки «железа» вашего компьютера.
Bookshelf – отрывки из представленных в одноименной рубрике книг.

5. CD

Часть тиража комплектуется тремя CD. Из-за малого объема носителя (всего 700 Мбайт) мы не можем разместить большие демо-версии, модификации для игр, а также большинство роликов из видеочасти DVD.

PC-ЧАСТЬ

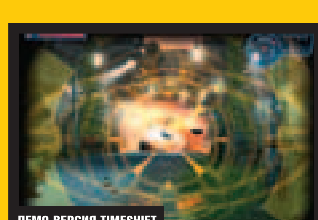


БОЛЕЕ 100 ДОПОЛНЕНИЙ

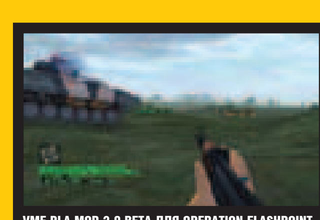
ОКОЛО 600 ФАЙЛОВ

БОЛЕЕ 1.5 GB ДЕМО-ВЕРСИЙ

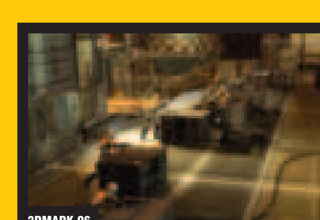
Lord of the Rings: Battle For Middle Earth II



ДЕМО-ВЕРСИЯ TIMESHIFT



VME PLA MOD 2.0 BETA ДЛЯ OPERATION FLASHPOINT

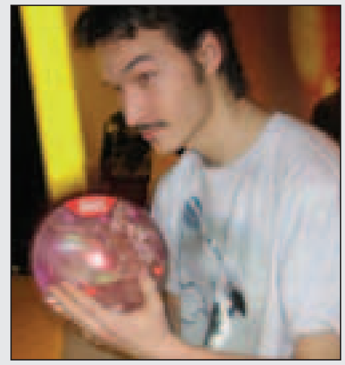


3DMARK 06

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | ПАТЧИ | ДОПОЛНЕНИЯ | ДРАЙВЕРА | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE)

Разделы PC-части

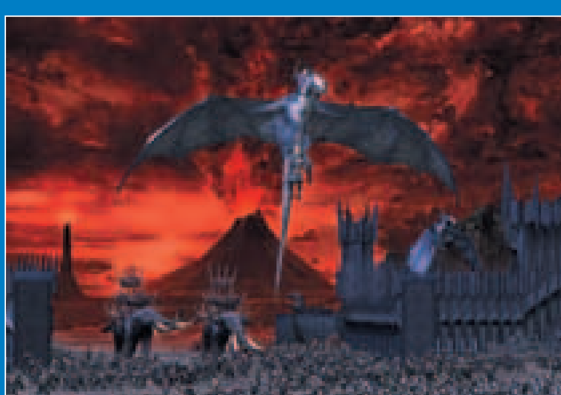
Чтобы получить доступ к PC-части нашего диска, достаточно поместить его в DVD-привод компьютера. Там вы найдете демо-версии PC-игр, находящихся в разработке, дополнения, патчи, моды и карты к уже существующим играм, а также небольшие shareware-забавы. Особенно хотелось бы обратить ваше внимание на раздел «Галерея», где мы выкладываем сотни обоев, иллюстраций и скриншотов из игр текущего номера «СИ». Любителям книг и фильмов стоит посетить разделы Widescreen и Bookshelf, где вольготно расположились трейлеры фильмов и отрывки из книг. Обязательно посмотрите ролики из игр («Видео»), а за видеообзорами не забудьте заглянуть на видеочасть!

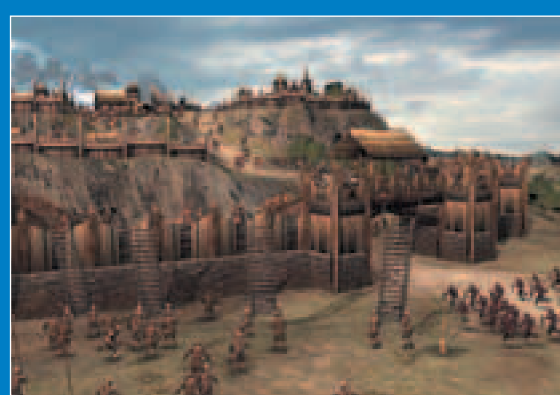


ДЕМО-ВЕРСИИ

The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II

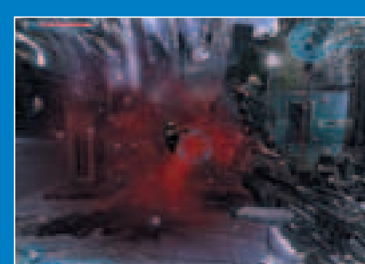
Получив лицензию на создание игр по мотивам произведений Дж. Р. Р. Толкиена (а не только по фильмам), Electronic Arts неожиданно расщедрилась. Выпустила демо-версию игры с магическими буквами LoTR в названии, но так, что мало кто из наших соотечественников смог бы ее скачать, так как весит она почти полтора гигабайта! Ну как тут любимому журналу не прийти на помощь? Для тех, кто уже подзабыл наш материал в прошлогоднем №20 (197), напомним: во второй части EA аккуратно перенесла действие на север Средиземья. Но перипетии сюжетных событий меркнут перед новшествами, которые вы сможете оценить воочию.
В демо-версии присутствуют лишь две расы (гномы и гоблины), которые смогут скрестить мечи на двух же картах. Даже снежным торосам не охладить разгоряченных бойцов на большой открытой карте Withered Heath. А Harlindon утолит вашу жажду эпических морских сражениий.





TimeShift

Прошло чуть больше года с момента анонса этого FPS. И вот безо всяких проволочек Atari отпускает демо-версию своего стимпанк-шутера на волю. Одного уровня будет вполне достаточно, чтобы понять, насколько оригинальный геймплей ожидает нас в полной версии. Скучать не придется: костюм, который носит главный герой, Майкл Свифт, позволяет очень вольно относиться к течению времени. Но, в отличие от PoP и еще десятка игр, манипуляции с «четвертым измерением» на Майкла не влияют.



Галерея

Обои, иллюстрации и скриншоты из игр и фильмов.

Софт

МегаФон Москва

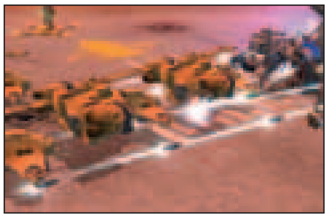
InternetConnect от «МегаФон-Москва»

Уверены, наши читатели не пропускают ни одной страницы рубрики «Онлайн». Но что делать, если в Интернет хочется, но возможности подключиться к всемирной Сети обычными способами (аналоговый модем, DSL, LAN) нет? Конечно, попробовать прогрессивные методы! Например, GPRS-доступ от компании «МегаФон». Именно для вас и предназначена статья, в которой подробно, по шагам, разобрано, как это сделать при помощи программы InternetConnect. Причем попасть в Сеть вы можете без дополнительных настроек вашего компьютера.

Дополнения

Tau Mod WA v.1.5

(Warhammer 40000: Dawn of War)



Вселенная Warhammer 40 000 впечатляет своей масштабностью: даже недавний add-on не смог вместить многие расы. Это решили исправить фанаты, добавив в игру новую фракцию, Тау. Эта наиболее молодая раса в мире «сорокотысячника» одновременно является одной из самых агрессивных. Работа над модом еще не закончена (нет некоторых текстур), но сейчас уже есть на что взглянуть.

The Island 1.0C

(Half-Life 2)

На фоне внушительного числа сетевых модификаций моды, посвященные одиночному прохождению, как-то теряются. К счастью, далеко не все считают виртуальное истребление себе подобных лучшим времяпровождением. Гордона Фримена занесло на остров, кишащий headcrab'ами и их жертвами. Боеприпасов будет не хватать, так что придется проявить смекалку.

VME PLA Mod 2.0 Beta

(Operation Flashpoint)

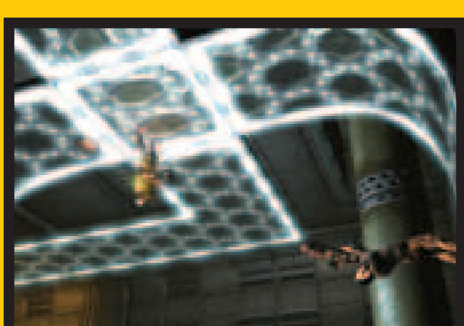
В современных играх КНДР готова заменить СССР в роли «империи зла» и пугала капитализма. Китайские войска были неплохо показаны в Battlefield 2, но куда интереснее взглянуть на самую многочисленную армию мира глазами ее соотечественников. Эта возможность предоставляется благодаря VME PLA Mod 2. В моде есть практически вся техника, стоящая на вооружении армии Китая.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ (PC)

Prey

(геймплей, HDTV)

Об этом легендарном долгострое знают все. Но, в отличие от Duke Nukem Forever, здесь прогресс все-таки есть. Посмотрев несколько роликов одно- и многопользовательского режимов, вы убедитесь, что Human Head Studios умеют держать слово.

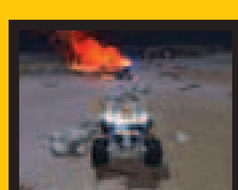


Face Of Mankind

(нарезка, HDTV)

Auto Assault

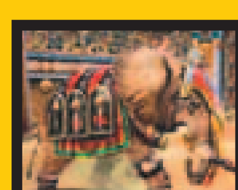
(реальный геймплей)



Rise & Fall: Civilizations at War

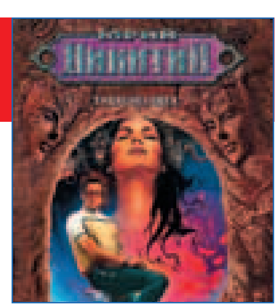
(трейлер)

«Мамонты, мамонты рвутся напролом!» Эти строки обязательно вспомнятся вам после просмотра ролика. Да, сравнение увиденного с Rome: Total War тоже будет вполне уместно. И, боюсь, не в пользу первого.



BOOKSHELF

Для кого-то эта новость может оказаться не менее важной, чем свежие ролики Prey. На диске вы найдете несколько глав новой книги Юрия Никитина. А в качестве бонуса мы выложили отрывок романа «Шепот умерших», автор которого был когда-то хорошо известен читателям нашего журнала Official PlayStation Magazine Россия. Книга пока нигде не опубликована, если есть желание и возможность помочь писателю – обращайтесь в редакцию «СИ».



ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- TimeShift
- «Веселые моторы»

Моды для
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- F1 Challenge '99-'02
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: Univercity
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault

Патчи для
- И прочая хрень
- Шняжка
- Фигнюшка
- Програмулинка
- И прочая хрень

Видео из игр:
- Face Of Mankind
- Prey
- Rise and Fall: Civilizations at War

Widescreen:
- «Князь Владимир»
- Lady Vengeance
- Fearless

Bookshelf:
- Алексей Бессонов – «Концепция лжи»
- Юрий Нестеренко – «Пилот с границы»
- Юрий Никитин – «Трансчеловек»
- Бонус: Марк Форейтор – «Шепот умерших»

Киберспорт:
- Лучшие демки по Counter-Strike, Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne

Галерея:
- Обои, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои к рубрике «Банзай!»

Бонус:
- Старые номера «СИ»
- Скины для WinAmp'a
- Подборка обоев
- Рубрика «Юмор»

Софт:
- Anti...worm 1.007.0144
- AusLogics Visual Styler 3.0.2.100
- Blender 2.41
- CDCheck 3.1.10.0
- CleverCache 6.0.2260
- DBF View 2.78
- Driver Cleaner Pro 1.4
- EBook Maestro Free 1.35
- Electric Rain Swift3D 4.5
- FindGraph 1.50
- Fresh UI 7.51
- IconXP 3.0
- Internet Download Manager 5.02

Драйверы:
- ATi Catalyst 6.1 Windows XP
- DirectX 9.0c
- nVidia Forceware 81.98 WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD
- nForce4 v.8.22 2K/XP WHQL Intel
- VIA HyperionPro 5.04A

Музыка:
- 10 000 Bullets

ВИДЕОСПЕЦЫ

Интервью с Хидео Кодзимой

Признанный гений заокеанского игростроя продолжает рассказ о своем детище. Во второй части видеоинтервью он делится информацией о грядущей Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots.

Фильм-нарезка Metal Gear Solid

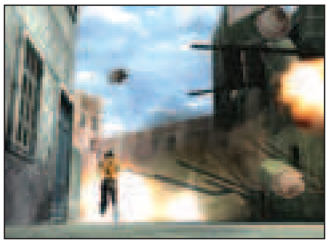
По вашим многочисленным просьбам продолжительность третьей (предпоследней) части фильма по игре MGS: The Twin Snakes увеличена до 60 минут.

Видеообзоры

Dead or Alive 4

Свежайшая видеоимпровизация от Юрия свет Левандовского, не один рабочий час убившего на прохождение сюжетного режима первого и единственного X360-файтинга. Снова женщины, снова перехваты, снова клоны Касуми и снова отличная графика. Читайте в журнале, смотрите на диске!

10.000 Bullets



Новый экшн от Taito по насыщенности действием может посоперничать даже со знаменитой Devil May Cry! Конечно, «Десять тысяч пуль» – игра не того класса, не так красива и стильна, но внимания хардкорного геймера безусловно стоит. Где еще вы найдете тяжеловооруженную даму по имени Борис?

L.A. Rush

Длинный список лицензированных авто, сумасшедшие аварии, крученые трамплины... Burnout? Нет, не угадали. Полицейские погони и огромный город, передвижение по которому ничем не ограничивается. Midnight Club? Опять мимо! Не пропустите видеоимпровизацию по L.A. Rush от главного гонщика «Страны».

Project Zero 3

Любите истории о японских привидениях? Вот создатели сериала Project Zero (также известного как Fatal Frame) их просто обожают. Итак, представьте: хрупкая девушка в чужом страшном доме, где в каждом углу зловеще шуршат бестелесные призраки. Дубина? Пулемет? Обойдетесь фотоаппаратом.

ВИДЕОПРЕВЬЮ

Что общего у злых потных афроамериканцев с подушками на пудовых кулаках и юрких истребителяей времен Второй мировой? У драматического боя на уютном пятачке боксерского ринга и жестокой авиамясорубки в небе над полыхающим Лондоном?
Наверное, немного. А то и вовсе ничего. Разве только оба сюжета живут в новом разделе нашего диска – «Видеопревью».

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

FIGHT NIGHT ROUND 3

Лучшие видеоролики

SiN Episodes: Emergence

(трейлер)

В трейлере первого эпизода будущей восьмисерийной (!) эпопеи угадываются недюжинные игровые возможности. Графический движок, доставшийся в наследство от Half-Life 2, демонстрирует, что пороха в пороховницах еще хоть отбавляй. А физика новой игры блистает отличными штуками: тут вам и рикошет, и прицельная стрельба по конечностям врагов, и правдоподобная реакция предметов обстановки на различные взрывы. А уж лицевая анимация (козырь Valve) используется по полной программе.

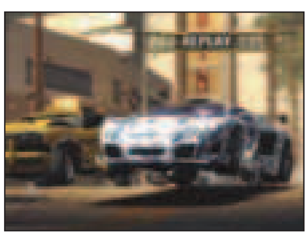
The Outfit

(геймплей)

Новехонький шутер о Второй мировой – от третьего лица и для Xbox 360. Здорово, красиво и чуть-чуть необычно. Сломать и взорвать все вокруг? Жечь фрицев из огнемета? Играть вдвоем на одной консоли? Да ради бога!

Burnout Revenge

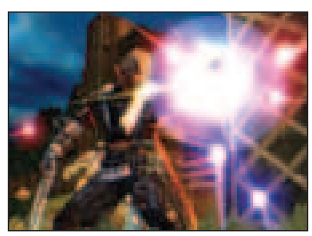
(трейлер)



Конечно же, при переходе на Xbox 360 игра не потеряла ни капли своей привлекательности, мы, в общем-то, и не опасались. Напротив, Burnout Revenge явно похорошела и даже научилась показывать и сохранять реплеи.

Onimusha: Dawn of Dreams

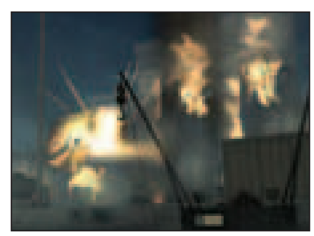
(трейлер)



Известно, что в очередной игре серии Onimusha добавятся новые персонажи – каждый со своими возможностями и своей историей. Этот трейлер рассказывает об одном из героев – Роберто. Просим любить и жаловать!

Black

(геймплей)



Даже счастливым обладателям официальной демо-версии Black будет интересно взглянуть на это видео: здесь мы еще не бывали! Красивые взрывы, ураганная стрельба и демонстрация нового оружия.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Трейлеры:
- AND 1 Streetball
- Burnout Revenge Xbox 360 version
- Sin Episodes Emergence
- Black
- Marble Blast Ultra
- Ghost Recon Advanced Warfighter
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Stacked
- Ryu Ga Gotaku
- Final Fantasy: Dirge of Cerberus
- The Outfit
- Final Fantasy II (GBA)
- Gauntlet: Seven Sorrows
- Dragon Quest VII
- State of Emergency 2

Видеопревью:
- Fight Night: Round 3
- Blazing Angels

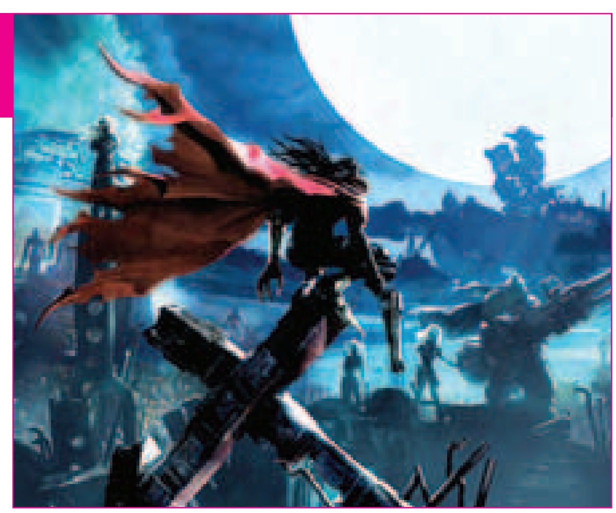
Видеообзоры:
- Dead or Alive 4
- Trapt
- 10000 Bullets
- L.A. Rush
- Project Zero 3
- 80 Days Around the World
- Crime Life
- 25 to Life
- Conker
- The Warriors

Special:
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Видеофакты
- Интервью с Хидео Кодзимой

ВидеоФакты:
- The Outfit
- Prey
- AND 1 Streetball
- Burnout Revenge (Xbox 360 version)
- Sin Episodes Emergence
- Black
- Marble Blast Ultra
- Ghost Recon Advanced Warfighter
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Stacked

БАНЗАЙ!

Песня японского рокера Гакта Redemption стала главной музыкальной темой видеоигры Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. По этому случаю к коллекционному изданию сингла Redemption прилагается специальный DVD с видеоклипом, смонтированным из заставок игры и геймплей-сценок. Именно его вы и можете увидеть на DVD к этому номеру «Страны Игр».



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Сергей Виниченко
paster_2003@mail.ru

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Это самый красивый файтинг на сегодняшний день, а система боя достаточно глубока.

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Tecmo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Team Ninja
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox 360

ОНЛАЙН:
http://www.deadoralivegame.com

Девочки Томонобу Итагаки примеряют новые наряды на самой современной игровой консоли.

DEAD OR ALIVE 4

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН ДОЛГО СМОТРЕЛ НА ЭТУ ДЕВУШКУ НЕМИГАЮЩИМ ВЗГЛЯДОМ. ЕМУ КАЗАЛОСЬ, ЧТО МИР ЗАСТЫЛ.

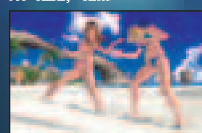
В России сериал Dead or Alive потерял шанс на массовую популярность с переходом на консоль Xbox и обрел славу «попсового файтинга», где якобы геймплей «отсутствует как факт». А покупают игру, дескать, исключительно ради созерцания пышных форм героинь. Вот только в остальном мире Dead or Alive – не просто «файтинг про девчонок». Как ни странно, это единственная игра жанра fighting, по которой проводятся официальные соревнования на World Cyber Games. Virtua Fighter, Soul Calibur и Tekken, конечно, могут похвастаться более глубоким игровым процессом, но Dead or Alive не столь примитивна, как думается некоторым.

Выводит ли Dead or Alive 4 сериал на новый уровень? Скорее нет, чем да. Боевая система формально не претерпела практически никаких изменений, по сравнению с Dead or Alive 3, кроме одного. Была увеличена скорость игры (вернее, возвращена скорость времен Dead or Alive 2), что придало и без того быстрым боям невиданную многими геймерами динамичность. В моду входят продолжительные комбо-связки, включающие джаглы, – нетрудно потерять половину линейки энергии всего за несколько секунд. Естественно, краеугольным камнем механики боя остаются знаменитые перехваты, грамотное использование которых позволяет мгновенно изменить ход схватки «под себя». При этом количество кадров анимации приема, во время которых его можно прервать, заметно сократилось. Любители раздумывать над каждым своим действием в этом файтинге остаются совершенно не у дел. В Dead or Alive 4 все строится на реакции; выигрывает не тот, кто знает больше приемов, а тот, кто быстрее жмет кнопки и грамотно использует перехваты. Умение просчитывать ход боя на несколько шагов вперед тоже бесполезно – ситуация может измениться непредсказуемым образом в любую секунду. Впрочем, все то же самое можно было сказать в свое время и про вторую, и про третью части Dead or Alive.

Быть может, на Xbox 360 была со-

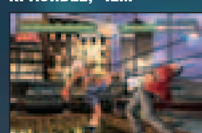
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Dead or Alive Ultimate

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

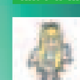


Virtua Fighter 4: Evolution

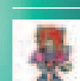
Замрите – снимаю

В игре есть замечательный фоторежим, в котором можно почувствовать себя заправским папарацци, часы напролет пытаясь поймать в кадр объектива и запечатлеть нижнее белье героинь. Все изображения сохраняются в специальный фотоальбом, который затем можно будет полистать на досуге. Напомню, другой известный проект с таким же «режимом», не имеющим никакой ценности для жанра, – гонки Gran Turismo 4. И это неудивительно, ведь мужчинам нравится глазеть на блестящие машинки и красивых девушек.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Интересные новые персонажи, удобное управление, наличие уникальных режимов (онлайн, Tag Battle), мощная графика.



Минусы:
Частые тормоза и лаги при онлайн-игре, довольно скудный гардероб, малое количество изменений в геймплее.

Кто в игре главный?

Сюжет DoA4 повествует о комитете DOATEC который создал генетически усовершенствованный клон Касуми под кодовым именем Альфа-152. Теперь бывшие участники комитета должны уничтожить это недоразумение генной инженерии, а также попутно решить массу своих проблем и свести счеты с теми, кто ушел от расправы в прошлый раз. Собственно Альфа-152 и является финальным боссом. Она очень быстрая и умеет делать перехваты ударов, отнимающие половину линейки жизни, а больше ей ничего для счастья и не нужно. Все сотрудники редакции «СИ», кроме Константина Говоруна, ее ненавидят – считают типичным примером нечестного главного босса. Вдобавок, в игре вы не найдете уровня сложности Easy. Томонобу Итагаки очень не любит игроков, которые ищут спасения, выставляя низкий уровень сложности, поэтому, дабы не расстраиваться по пустякам, маэстро решил попросту от него избавиться.

УДАРЫ В ИГРЕ ДЕЛЯТСЯ НА НИЖНИЕ, СРЕДНИЕ И ВЕРХНИЕ. БЛОКОВ БЫВАЕТ ДВА ВИДА. В ОБЩЕМ, КАК В SOUL CALIBUR.

Арены в Dead or Alive 4 исключительно велики и изобилуют красивейшими интерактивными объектами.

АРТЕМ ШОРОХОВ АВТОРИТЕТНО ЗАЯВИЛ, ЧТО ХИТОМИ НЕ НОСИТ БЮСТГАЛТЕР. РЕДАКЦИЯ С НИМ СОГЛАСИЛАСЬ.

вершена революция в визуальном оформлении файтингов? Здесь тоже не все так просто. Если посмотреть на видеоролики или скриншоты из игры, кажется, что графика не ушла далеко от Dead or Alive 3 и Dead or Alive Ultimate. Даже запустив игру лично, первое время сложно понять, насколько серьезны изменения. Детализация бойцов поражает буквально с первого взгляда: приятная мимика, плавные живые движения. Персонажи мужского пола теперь реалистично «играют» мышцами –

Томонобу Итагаки

Создатель Dead or Alive, Томонобу Итагаки, – одна и наиболее публичных фигур японской игровой индустрии. Он очень любит комментировать важные события – вроде старта очередной консоли – не стесняется в выражениях по поводу конкурентов (например, Tekken 4 он назвал «дерьмом»). Томонобу Итагаки начал работать в Tecmo в 1992 году на должности программиста графического движка; первый его проект – футбольный симулятор Tecmo Super Bowl. (SNES). Сейчас он руководит студией Team Ninja, которая, собственно, и делает все приличные игры Tecmo. Томонобу Итагаки с детства играет на гитаре и увлекается музыкой группы Aerosmith. Треки от последней встречаются почти в каждой игре сериала Dead or Alive.

САМЫЕ КРАСИВЫЕ ПРИЕМЫ В ИГРЕ – БРОСКИ И ПЕРЕХВАТЫ УДАРОВ. ПРОСТО ЗАГЛЯДЕНЬЕ!

очевидно, чтобы у четвертой части появилось побольше поклонниц. И без того сексуальные героини DoA выглядят еще более аппетитно. Но штука в том, что разница в качестве моделей между Dead or Alive 4 и Dead or Alive 3 меньше, чем между Dead or Alive 3 и Dead or Alive 2. И это притом, что последние две игры вышли на приставках одного и того же поколения!

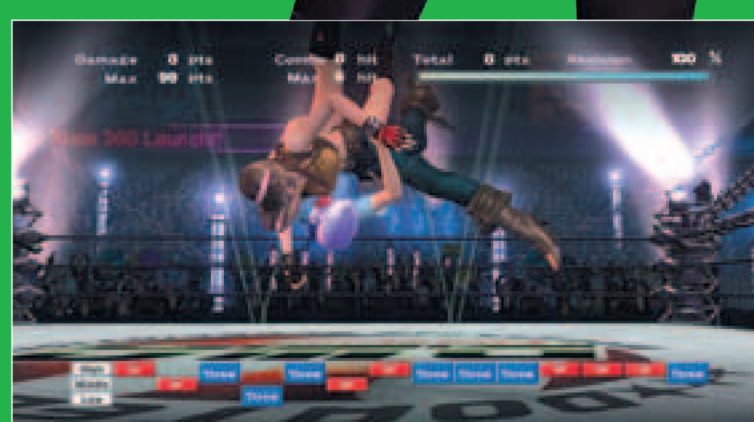
На что же была потрачена мощь Xbox 360? Прежде всего, на арены. Они, как и герои, детализированы на уровне последних проектов на Xbox, но зато очень велики и изобилуют интерактивными объектами. Повторяю еще раз большими буквами: ОЧЕНЬ ВЕЛИКИ! Многоуровневые арены всегда были визитной карточкой Dead or Alive, но в четвертой части вам придется изрядно попотеть, чтобы посетить все их закоулки. Как и прежде, по локации можно беспрепятственно передвигаться, а в определенных местах сильные удары попросту выкидывают соперника на иной участок; например, так можно упасть с моста, пересчитать все ступеньки лестницы древнего храма или пробить своей головой хрупкие межкомнатные перегородки японского жилища. Этим, однако, в Team Ninja не ограничились и сделали арены по-настоящему живыми. Если дело происходит на улицах мегаполиса, то не обойдется без проезжающих туда-сюда автомобилей, неоновых вывесок и многочисленных прохожих. В «Затерянном мире» вас ждут стада динозавров, а по стенам храма карабкаются десятки обезьянок. Грубо говоря, то, что раньше в файтингах было отображено парой-тройкой красивых текстур «фона арены», сейчас честно смоделировано; один такой совершенно бесполезный «зритель» выглядит лучше, чем иной главный герой в играх для PlayStation 2 и Xbox. Так что графическая революция состоялась, но – увы – лишь количественная, не качественная. Единственная по-настоящему новая «фишка» – смоделированные независимо друг от друга пряди длинных волос у некоторых девушек. Но вот незадача – отмечая это важное техническое достижение программистов, нельзя не сказать, что оно лишь портит внешний вид героинь. Иногда от резких движений волосы приходят в совершенно непотребное состояние, а бывает, что и «проваливаются» сквозь детали одежды. Кстати, на костюмах для персонажей в этот раз ребята из Team Ninja сэкономили. В среднем на каждого героя приходится по пять костюмчиков (для примера в Dead or Alive: Ultimate – по 20 штук на человека), да и те весьма невзрачные. Например, для женского варианта Мастер Чифа первые три костюма (остальные мы пока не открыли) отличаются одним лишь цветом. Позор! Вся надежда – на Xbox Live и Marketplace.

Зато с новыми героями все в порядке. В игре вас ждут четыре дебютанта. Юная гейша Кокоро (Kokoro) – ловкая и быстрая девушка с очень сильными руками. Ей никак не дается изучение музыки и танцев, зато вот боевые искусства очень по душе. Британский тинэйджер Элиот (Eliot) – подмастерье уходящего на пенсию старика Ген Фу (Gen Fu); соответственно, их боевые стили очень по-

Смертельный бой

Типичный поединок в Dead or Alive 4 длится всего с десяток-другой секунд. Система боя устроена так, что одна-единственная ошибка может дать противнику шанс снять почти всю линейку энергии. Усилен арсенал приемов, добивающих лежащих на земле соперников, а также джаглов. Подкинув соперника в воздух, можно делать с ним что угодно – самые банальные связки отнимают кучу энергии и не дают приземлиться. А уж если в конце серии удается шмякнуть врага об стену, то шансов переломить ход поединка у него и вовсе не остается. Следует ли считать это достоинством или недостатком – решайте сами. На вопрос об ошибках в игровой механике наш главный редактор, Михаил Разумкин, ответил, что Dead or Alive 4 управляется не столь интуитивно, как Soul Calibur, и ее сложнее освоить. А Юрий Левандовский заметил: базовые удары в Dead or Alive отнимают слишком много энергии – поэтому нет стимула учить сложные. Собственно, этим список недостатков и ограничивается.

АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ ГОВОРИТ, ЧТО ЕЛЕНА ЕМУ НЕ НРАВИТСЯ. «СЛИШКОМ КУКОЛЬНОЕ ЛИЧИКО», – ЗАЯВИЛ РЕДАКТОР PC-ЧАСТИ.



хожи. Красавица-латиноамериканка Ла Марипоза (La Mariposa) использует приемы реслинга и капоэйры; по секрету расскажем вам, что на самом деле это Лиза из Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball. Ну и, безусловно, невероятный подарок всем поклонникам Halo – персонаж под кодовым именем Spartan-458 – женское воплощение знаменитого Мастер Чифа (Spartan-117), в девичестве же просто Николь. Правда, все приемы Николь полностью идентичны ударам Бэймана (Bayman), а ее принадлежность к слабому полу можно определить разве что по голосу. В остальном это Мастер Чиф, который почему-то эротично покачивает бедрами при ходьбе. Полюбившиеся нам герои-старички также остались на своих местах; всего игра насчитывает 22 бойца, из них 18 изначально доступных и 6 закрытых персонажей.

Главный упор в игре, конечно же, делается на сетевой режим – самую сильную сторону Xbox 360. В онлайне игра ведет подробную статистику: запоминает, как часто используется тот или иной персонаж, рейтинг побед и поражений, количество проведенных боев и многое другое. В игровых комнатах в ожидании своей очереди размять кулаки вы можете общаться с другими игроками путем текстового (DoA4 поддерживает USB-клавиатуру) или голосового чата, а также наблюдать за идущим в данный момент боем. Для удобства выбора спарринг-партнера все игроки делятся по рангам: самый высший ранг – SS, самый низший – E. Присвоить ранг нечестным образом невозможно, его необходимо заработать. При этом классовый рост зависит далеко не от общего количества побед. Учитывается все: ранг соперника, время, за которое была одержана победа, количество потраченного здоровья. Если же вы, будучи в ранге C, станете постоянно колошматить несчастных класса E, то ранга SS вам не видать, как своих ушей. Помимо очков статуса, в игре зарабатываются специальные кредиты, на которые можно покупать разные примочки для вашего сетевого альтер-эго. Однако комфортной онлайновой игре мешают довольно частые лаги, и зависит это зачастую не от качества вашего интернет-соединения. Стоит также напомнить, что онлайновый режим в сериале появился еще в Dead or Alive Ultimate, поэтому и здесь Dead or Alive 4 революцию не совершил.

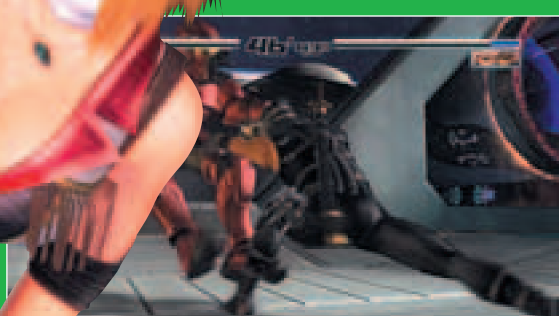
Редакция «СИ» долго не могла принять решение, как же относиться к игре. Не обошлось и без шутливых прогнозов. Дескать, Dead or Alive 4 в итогах 2006 года вполне может победить в номинации «главное разочарование». Вместе с тем, он наверняка поспорит за титул «лучшего файтинга»! Ведь подумайте сами. Да, он не так красив, как мы мечтали, но он все равно визуально привлекательнее любой другой игры жанра. Система боя не изменилась, но и раньше она всех устраивала; положа руку на сердце, скажите: кому понравится, если Dead or Alive вдруг начнет пытаться стать круче, чем Tekken? Сетевой режим не был сильно усовершенствован, но, позвольте, в Tekken, Soul Calibur и Virtua Fighter вовсе нет возможности играть через Интернет (зато есть у другого «альтернативного» сериала – Mortal Kombat)! Dead or Alive 4 – просто «еще один Dead or Alive». И замечательно. ■

Двое на двое

Издавна Dead or Alive славится своим Tag-режимом, в котором бойцы дерутся парами. То есть, схватка идет один на один, но своего воина можно поменять на лету. Это открывает очень интересные возможности – например, есть серии ударов, рассчитанные на смену бойца прямо в середине комбо. Имеются и парные броски, во время которых оба персонажа присутствуют на экране одновременно. В других современных и хорошо всем известных играх жанра Tag-режима нет. Из трехмерных файтингов можно вспомнить Rival Schools, из двухмерных – Marvel vs. Capcom 2. Так что Dead or Alive 4 здесь почти что вне конкуренции.

САМОЕ СМЕШНОЕ, ЧТО СЕЙЧАС В DEAD OR ALIVE ТРУСИКИ ПОКАЗЫВАЮТ НЕ ТАК ЧАСТО, КАК В ЯКОБЫ БОЛЕЕ СЕРЬЕЗНОМ ФАЙТИНГЕ SOUL CALIBUR.

ТИНА ПОСТОЯННО МЕРЯЕТСЯ КРУТИЗНОЙ СО СВОИМ ОТЦОМ, ЧЕМ БЕСИТ МИХАИЛА РАЗУМКИНА.



Куклы Барби и динозавры

Интересно, что прогресс в области моделирования людей совершенно не коснулся кожи. Одежда и волосы становятся все реалистичнее, но лица и голые руки с ногами остаются такими же фальшиво гладкими и блестящими, как много лет назад. Вряд ли речь идет о технической невозможности сделать кожу более правдоподобной, скорее дизайнеры боятся отказываться от «анимешности» в облике героинь. И на фоне фантастически красивых пейзажей девочки-куклы выглядят несколько странно.

К недостаткам следует отнести нереалистичную воду; бойцы могут бродить по колено в ней, прыгать и падать, а ее поверхность остается все такой же гладкой. Очень многие объекты в игре неинтерактивны – например, сквозь маленьких динозавров герои могут свободно проходить (а сами животные при этом «исчезают»). Камера вообще склонна делать «прозрачными» те объекты, которые, по ее – камеры – мнению, мешают обзору поля боя. Это, наверное, хорошо, но выглядит смешно.

1С:Мультимедиа
Ассоциация магазинов
• 60 трасс и 6 спецучастков на пути через всю зимнюю Россию — от Мурманска до Владивостока
• 20 команд-участниц из Москвы, Санкт-Петербурга, Новосибирска, Екатеринбурга, Киева, Праги...
• 10 видов внедорожников, сотни вариаций в настройках подвески, шин, балансе тормозов и других параметрах
Экспедиция
Трофи
Мурманск
Санкт-Петербург
Москва
Мурманск-Владивосток
Екатеринбург
Новосибирск
Хабаровск
Владивосток
• Эксклюзивное видео и фото "Экспедиции-Трофи"
• Великолепная графика, создающая неповторимую атмосферу езды по русским дорогам, атмосферу приключения и азарта
techland
Symphony Games
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2006 Symphony Games. Все права защищены. © 2006 Экспедиция ПРО. Все права защищены. Данная игра основана на технологии Chrome Engine © 1997-2005 Techland. Все права защищены. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национального и международного законодательства.

Сериал **Dead or Alive**

Первый Dead or Alive вышел в 1996 году и представлял собой банальный клон Virtua Fighter. Возможно, на этом дело бы и закончилось, если бы разработчики не догадались сделать акцент на сексуальных девушках-бойцах. Мало того что они были весьма симпатичны, так еще и могли похвастаться покачивающимися при каждом движении трехмерными грудями. А при выполнении многих приемов героини демонстрировали геймерам нижнее белье. Система боя, как и почти все в игре, была скопирована с Virtua Fighter. Используются всего лишь три кнопки – удары рукой, ногой и блок. В сочетании с направлениями аналоговой крестовины они позволяют выполнять огромное количество ударов – не меньше, чем в любом другом приличном 3D-файтинге. Главная фишка системы боя – перехваты ударов. Это некий аналог Guard Impact из Soul Calibur – удары противника можно не просто заблокировать, но и парировать. Достаточно нажать кнопку блока в сочетании с нужным направлением (верхний, средний или нижний удар). Незадачливому сопернику автоматически наносятся очень серьезные повреждения.

Dead or Alive
(аркады, Saturn)

Оригинальная Dead or Alive разрабатывалась для аркадного чипсета Sega Model 2, а затем была портирована на Sega Saturn. В Dead or Alive было восемь бойцов и босс. Важное отличие от других файтингов – идея Danger Zone; противником можно ударять о края арены (в более поздних играх – и другие «опасные» объекты), после чего он получает дополнительные повреждения и зачастую подлетает в воздух. Кроме того, Dead or Alive – самая продвинутая 3D-игра на Sega Saturn. Удручало лишь то, что в аркадной версии задники были трехмерными, в версии для Saturn они плоские. Зато консольщикам досталась качественная музыка и вступительный ролик, а в опциях можно было выключить пункт «Bouncing Breast». За прохождение игры открывалось несколько костюмов.

Dead or Alive
(PS one)

Версия Dead or Alive для PlayStation отличается от оригинала больше, чем иные сиквелы. Во-первых, графика была значительно улучшена (по сравнению с Saturn!) – увеличилось количество полигонов, добавились отсутствовавшие ранее эффекты. Во-вторых, появились двое новых персонажей – реслер Басс и ниндзя Аяне. В-третьих, возросло количество секретных костюмов (до 13 штук на человека!). Эта версия была портирована на аркады под названием Dead or Alive++.

Dead or Alive 2
(аркады, DC, PS2)

В Dead or Alive 2 впервые были введены многоуровневые арены. Вернее, они появились чуть раньше Samurai Shodown 64, но вряд ли кто-то из наших читателей мог его видеть. Очень легко запутаться в различных переизданиях Dead or Alive 2. Главное – помнить, что версии для DC и для PS2 отличаются графическим движком (почему-то принято считать, что на DC игра выглядит лучше), а американские и японские – количеством костюмов и играбельных персонажей. Самый полный вариант – японское издание Dead or Alive 2: Hardcore для PS2.

Dead or Alive 3

Dead or Alive 3 практически ничего нового в жанр и в сериал не внесла. Просто очень красивое продолжение Dead or Alive 2 с великолепными аренами и несколькими новыми героями. Наконец-то, появились нормальные финальные CG-ролики, зато количество костюмов невелико.

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

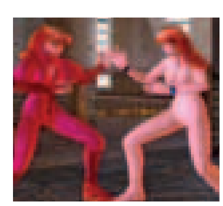
Все героини сериала (плюс новая, Лиза) отправляются на тропический остров – купаться и играть в пляжный волейбол. Вот только никакой это не спортивный симулятор. Половину времени девочки обычно играют в волейбол, вторую – пытаются заработать деньги (например, в казино). Задача игры – купить как можно больше прикольных купальников и посмотреть, как они будут выглядеть на героинях. Собственно, все.

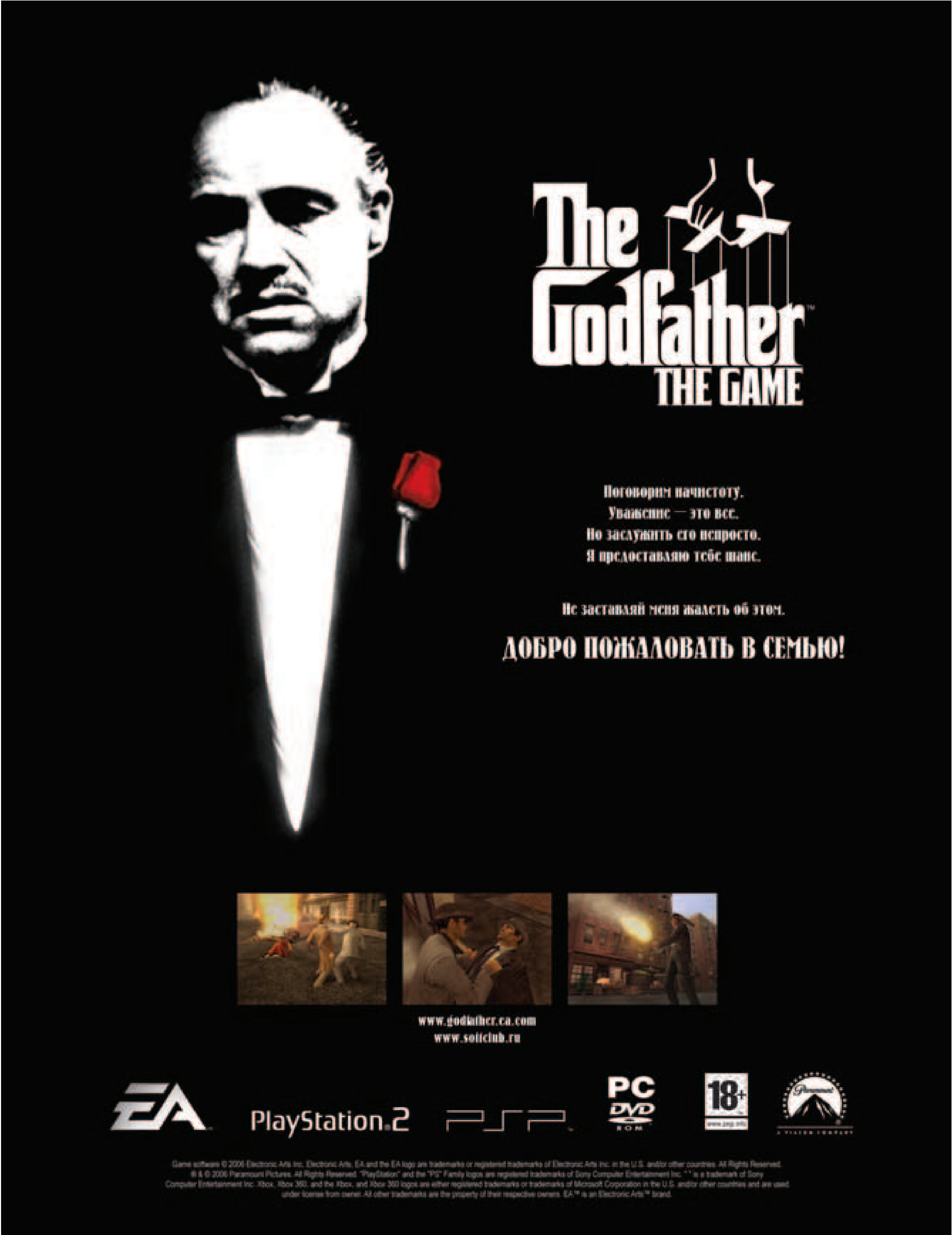
Dead or Alive Ultimate

Обновленная версия Dead or Alive 2 на движке Xtreme Beach Volleyball и с сетевым режимом. Костюмов – по два десятка на девочку. В комплект также входит порт самой первой Dead or Alive с Saturn без улучшений в графике.

Злобные хакеры

В Dead or Alive 2 для Dreamcast, введя специальный код, можно было слегка «улучшить» вступительный ролик – геймеру давался шанс поглядеть на обнаженную Касуми (впрочем, самые интересные места камера все равно прячет). Однако хакеры выяснили, что такую модель героини можно использовать в самой игре – нужен только взломщик кодов Game Shark! Примерно та же история произошла с Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball: с помощью чипованной Xbox и пропатченной версии игры легко получится раздеть всех героинь догола... Tecmo пытается бороться с хакерами – в Японии были осуждены люди, распространявшие сейв-файл, открывающий голую Касуми. А еще новые игры сериала снабжены длинным вступительным словом, где подробно расписано, что нельзя (практически все, что в голову приходит, – даже скриншоты снимать!) делать с продукцией от Tecmo.





The Godfather
THE GAME
Поговорим начистоту.
Уважение — это все.
Но заслужить его непросто.
Я предоставляю тебе шанс.
Не заставляй меня жалеть об этом.
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕМЬЮ!
www.godfather.ca.com
www.softclub.ru
PlayStation 2
PC DVD ROM
18+
Game software © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

ГЕРОИНИ нашего времени

Еще со времен Street Fighter II и Mortal Kombat жанр fighting невозможно себе представить без бойцов-девушек. Поначалу мужской шовинизм, однако, брал верх, и большим количеством представительниц слабого пола виртуальные драки похвастаться не могли. Но вскоре выяснилось, что их популярность исключительно высока; лишь наиболее яркие бойцы-мужчины могут соревноваться с ними за внимание аудитории. Конечно, профессионалы выбирают себе персонажа, исходя из набора его приемов, однако обычного геймера, желающего развлечься, скорее привлекут симпатичная мордашка и аппетитные формы. Естественно, речь идет не о том, что файтинги позволяют таким образом мальчикам отыгрывать роли девочек – просто на них смотреть всегда приятнее, чем на волосатых мужиков. Дело дошло до того, что появился файтинг, где все бойцы – девушки. К сожалению, геймплей в Rumble Roses не слишком-то хорош, и продать игру большим тиражом за счет одних только сексапильных красоток Konami не удалось.
В этом материале мы постарались собрать тех героинь файтингов, которые особенно запомнились работникам редакции «СИ». Нетрудно заметить, что именно эти девушки определяют лицо жанра сейчас. Как и пятнадцать лет назад, невозможно представить себе Mortal Kombat без Сони Блейд, а Street Fighter – без Чунь Ли. Фелиция и Морриган из Darkstalkers будут радовать своих поклонников, пока на свете существует издательство Capcom, а на новый Soul Calibur мы и смотреть не станем, если там не окажется Айви и Таки. Игровое железо совершенствуется, а это значит, что девушки в файтингах с каждым годом выглядят все лучше. Если в первых 3D-играх красотки вроде тех, что в Dead or Alive, могли лишь смешно покачивать угловатыми грудями, то спустя пять-десять лет можно будет говорить о фотореалистичных моделях. Но уже сейчас героини файтингов просто великолепны – как минимум, на иллюстрациях. Именно поэтому мы решили поднять наши архивы и подарить читателям восемь страниц, которые вовсе необязательно читать – достаточно смотреть.

Фелиция
Игры: сериал Darkstalkers

Фелиция – девушка-кошка, настоящая мечта поклонников аниме. Ей нравится петь, выступать на сцене и вообще дарить людям счастье. Фелицию воспитала католическая монашка, а после ее смерти девушка решила попытать счастья в шоу-бизнесе. Удалось даже найти еще нескольких таких же девочек-кошек, вместе с которыми героиня решила поставить мюзикл. В финале Darkstalkers 3 Фелиция сама приняла монашеский сан и организовала сиротский приют. В игре она дерется в «кошачьем» стиле – кусается и царапается.
Эта героиня особенно полюбилась поклонникам аниме – зачастую ее рисуют или изображают на сцене люди, которые в глаза не видели оригинальный Darkstalkers.

Булетта
Игры: сериал Darkstalkers

Все помнят историю о Красной шапочке? В данном случае волком в шкуре невинного существа оказывается отнюдь не бабушка и даже не охотник, а сама девочка с корзинкой вкусностей. Потому что за пазухой у милого существа – автомат, яблоки в ее руках оборачиваются нехилой убойной силы бомбами, а добить ошеломленного противника помогает ракетная установка. Контраст между внешностью маленькой и очень положительной девочки и натурой серийного убийцы поначалу шокирует; а затем очень хочется пересмотреть все ее приемы еще раз, чтобы посмеяться от души. Собственно говоря, двухмерные файтинги как раз славятся такими безбашенными персонажами.

Чунь Ли
Игры: сериал Street Fighter

Чунь Ли считается первым в истории персонажем женского пола в файтингах. В Street Fighter II она была отнюдь не самым сильным героем, но зато самым быстрым, – долгое время ниша «слабых, но ловких» в видеоиграх традиционно отводилась представительницам слабого пола. Считается, что после удачного дебюта Чунь Ли изменилось отношение к женщинам в играх-боевиках. Ранее они почти всегда выступали в роли жертв или вовсе проходных персонажей, после выхода Street Fighter II все чаще им стало отводиться место в числе главных героев. За последние пятнадцать лет популярность Чунь Ли только возросла, и ее можно по праву считать одним из самых известных персонажей в истории индустрии.
Чунь Ли – агент китайского отделения Интерпола, использует арсенал приемов кунг-фу. В турнире участвует с целью отомстить главному злодею за смерть отца. С китайского имя девушки переводится, как «весенняя краса».

Аяне
Игры: сериал Dead or Alive

Сводная сестра Касуми и Хаяте в один прекрасный день узнала, что ее отчим и учитель стал марионеткой в руках комитета DOATEC. Она использует арсенал приемов ниндзя, чтобы разрушить замыслы негодяев, одолеть родителя и, разумеется, наиболее эффектным образом продемонстрировать геймерам свои трусики. Касуми вечно пытаются склонировать с целью создать идеального убийцу; последний пример тому – босс Dead or Alive 4. Однако сами разработчики в страсти к копированию людей не замечены – Аяне всегда дралась и выглядела не так, как сестра.

Елена

Игры: сериал Street Fighter

Девушка дебютировала в Street Fighter III и условно относится ко второму поколению героев Street Fighter (по нашему скромному мнению – наиболее симпатичная его представительница). Чернокожая красотка странствует по миру в поисках средства, которое могло бы излечить ее соплеменников от недуга. В детстве ее обучили приемам капоэйры – их она использует для решения всех возникающих по дороге проблем. Нам Елена особенно запомнилась провокационной картинкой, оформляющей ее поражение в бою. На ней девушка предстает геймеру в «виде сзади», с разорванной везде, где только позволяет японская цензура, одеждой. А одежды на ней, как видите, совсем немного.

Накоруру

Игры: сериал Samurai Shodown

Молодая девушка в традиционном костюме народности айну (ныне – национальное меньшинство на севере японского острова Хоккайдо). В Стране восходящего солнца принято считать, что ее соплеменники живут в гармонии с природой, соответственно этому прописана роль Накоруру в сюжете Samurai Shodown. Вооружена коротким мечом, но в бою ей помогают животные-друзья: сокол Мамахаха и волк Сикиру. В некоторых источниках Накоруру называют жрицей традиционных верований айну.

Кэмми

Игры: сериал Street Fighter

Хронологически – второй по счету женский персонаж в сериале Street Fighter; дебютировала в 1993 году в игре Super Street Fighter II. Согласно сюжету Street Fighter Alpha 3, в прошлом она была бездушной «Куклой», посланной за головой Далсима, однако ей удалось освободиться от контроля, обрести свободу и подарить ее доброй дюжине своих клонов, настучав по голове главному боссу. Позже Кэмми стала бойцом британской военизированной организации Delta Red и остается им по сию пору. Соответственно, одеваться она предпочитает в стиле милитари.

Всех посчитаем!

Смеху ради мы решили прикинуть, как можно классифицировать женщин в файтингах. Оказалось, что каждая приличная игра жанра обязательно «выставляет» бойцов-девушек, относящихся к наиболее распространенным типажам. Возможно, именно поэтому некоторых героинь из разных сериалов можно легко перепутать.

Маленькая девочка

Милое создание, беззащитное с виду. Парализует противников детским видом, после чего гнусно расправляется с ними подручными средствами. Художники нередко списывают их со школьниц (Хината (Rival Schools)) или сказочных персонажей (посмотрите на Булетту – вылитая Красная Шапочка). Маленькие девочки не всегда шокирующе инфантильны, многие готовы обходиться без кукол, бантов и прочей дребедени. Яркий пример – Накоруру из Samurai Shodown. Встречаются и настоящие сорванцы, вроде Акиры (Rival Schools) – их и от мальчишек не сразу-то отличишь.

Специалист по холодному оружию

Суровый воин с внешностью нежного цветка, грациозная и невероятно опасная. Женщины-самураи, женщины-ниндзя и просто наследницы древних боевых стилей так ловко владеют оружием, что мужчинам остается только завидовать. Как забыть Байкен из Guilty Gear или Таки с Сяньхуа из Soul Calibur! А ветераны файтингов наверняка припомнят красоток Last Blade – Юки и Кодзиро.

Мастер рукопашного боя

Бокс – не только для мужчин, как доказывает Ванесса из King of Fighters! «Айкидо – лучший способ самообороняться», – не уступает Аой (Virtua Fighter 4)! А уж Джулия (Tekken) точно докажет, что ее кунг-фу почище чужих кунг-фу. Встречаются и настоящие таланты, вроде Дзюн Казамы (Tekken), которые совершенствуют собственные оригинальные боевые стили. Зачем таскать с собой мечи, если куда проще нокаутировать обидчика ударом в челюсть?

Синий чулок

Гнусная ложь! Ученые барышни из файтингов могут не только похвастаться экстраординарным количеством серого вещества, но и не уступят иным фотомоделям. Вот, например, Айви из Soul Calibur – между прочим, алхимик со стажем! Живые мечи производит. А все вспоминают исключительно ее головокружительные…кхем…глаза.

Так же и Кеко (Rival Schools) – будь у всех такие учительницы, посещаемость в школах побила бы все рекорды.

Роковая красотка

Этим женщинам ни за что не стать спутницами Джеймса Бонда. Просто потому, что они расправятся с любым секретным агентом легким движением наманикюренного пальчика. Но и других талантов у них хватает – И-но из Guilty Gear XX, например, мастерски играет на гитаре.

Солдат в юбке

Соня (Mortal Kombat), Кэмми (King of Fighters), Леона (King of Fighters) украсили бы любую армию. Пока украшают ринги, наводят страх на коллег из категории мастеров рукопашного боя.

Реслерша

Реслерш должно быть больше. Как можно больше. Dead or Alive и Rumble Roses старательно культивируют этот образ. Еще бы – костюмы позволяют оттенить женские прелести, а уж пикантных ситуаций во время борьбы – хоть отбавляй.

Типичная Представительница Своей Нации

Напористые американки, очаровательные миниатюрные китаянки – редкий файтинг откажется от того, чтобы поэксплуатировать стереотипы. Француженка Шарлотта из Samurai Shodown была обречена всю жизнь фехтовать, не снимая доспехов, и таскать за собой по аренам настоящие охапки роз. А милашка Тиффани (Rival Schools) мало того, что была взаправдашней голубоглазой блондинкой, так еще и костюмчик носила – копия американского флага!

Сверхъестественная красотка

Суккубы Морриган и Лилит из Darkstalkers, загадочная Сики из Samurai Shodown – сверхъестественное происхождение только добавляет им очарования. Хотя, конечно, лишиться нескольких литров крови или души ради общения с милыми барышнями – не самый справедливый обмен.

Женщина-мутант

Кто первым решил что кошачьи ушки премило смотрятся на женщинах? Кому показалось, что «заинька» и «пчелка» – не только умильные прозвища, но и чудная идея для персонажа! А ведь они так и отдуваются – бедные девчонки, по которым плачет Красная Книга: Фелиция с Кью-Би (Darkstalkers), Чэм-Чэм (Samurai Shodown). И барышни Bloody Roar – в полном составе.

И-но

Игры: сериал Guilty Gear

И-но (ее имя произносится именно так, не «Ай-но»), яркая девушка с гитарой и в «ведьминской» шляпе, дебютировала в сериале Guilty Gear в качестве босса в Guilty Gear XX: The Midnight Carnival. Достоверной информации о ее происхождении и мотивах игра не предоставляет. Профайл И-но изобилует беспомощными надписями «Unknown». Традиционно для сериала образ героини имеет немало отсылок к миру музыки. Так, внешность И-но позаимствована у японской певицы Сины Ринго, названия атак «Chemical Love» и «Last Will and Testament» – у песни Стиви Вандера и альбома группы The Lurkers соответственно.

Касуми

Игры: сериал Dead or Alive

Касуми – куноити (женщина-ниндзя), которой суждено было стать лидером клана Муген Тенсин. Однако она предпочла удариться в бега, чтобы попытаться найти обидчиков брата, Хаяте. Так ее врагами стали члены комитета DOATEC, главные злодеи сериала. Однажды девушка узнала, что Хаяте должен появиться на чемпионате Dead or Alive, и решила тоже принять в нем участие. Семья в итоге была воссоединена, однако вернуться домой она не может – клан не прощает отступников. По пятам Касуми и Хаяте идут безжалостные убийцы…

Изабелла «Айви» Валентайн

Игры: сериал Soul Edge/Calibur

Граф и графиня Валентайн, приемные родители Айви, пустили свое богатство по ветру в поисках меча Soul Edge, и в итоге отправились в могилу раньше положенного. Выполняя последнюю волю отца, девушка посвятила себя изучению алхимии и древних манускриптов. В них она обнаружила, что на самом деле представляет собой этот зловещий артефакт. Ужаснувшись, она решила уничтожить Soul Edge и во имя этой цели призвала себе на помощь живой меч-кнут Ivy Blade. Сделать первое ей не удалось и по сей день, да и Ivy Blade показал характер. Собственно, с этим мечом, умеющим «распадаться» на отдельные звенья, героиня и ассоциируется первым делом у поклонников файтингов.
Забавно, что точно такой же вид оружия использует Жак Блан из Onimusha 3: Demon Siege. Но это уже совсем другая история…

Китана

Игры: сериал Mortal Kombat

Второй по популярности героине Mortal Kombat десять тысяч с хвостиком лет, но больше тридцати ей никак не дать. Она является приемной дочерью Шао Кана и законной наследницей трона Эдении, захваченного Императором еще до событий самой первой игры. В Mortal Kombat II девушка поначалу выступала на стороне «плохих», однако быстро разобралась, что к чему. Китана считалась возлюбленной Лю Канга, но лучший воин Земли погиб в начальной заставке Mortal Kombat: Deadly Alliance... Оружие Китаны – пара боевых вееров; одеваться она предпочитает «под ниндзя». У нее есть двойник – Милена (клон, созданный Шао Каном). Между прочим, Милена – любовница Бараки, но об их отношениях мы расскажем вам как-нибудь в другой раз.

Морриган Энсленд

Игры: сериал Darkstalkers

Морриган – суккуб, то бишь демон женского пола, призванный соблазнять добрых христиан. Ее отец, Белиал, настолько устрашился могущества своей дочери, что даже отнял у нее часть силы. Последняя позднее материализовалась в облике еще одного суккуба из Darkstalkers, Лилит. Морриган зачастую считается главным героем сериала Darkstalkers; при этом, несмотря на демоническое происхождение, она не является заведомо отрицательным персонажем.
В бою Морриган активно использует свои крылья (и верхние, и нижние), превращая их в пики и лезвия, а также «выпуская на волю» в виде стаи летучих мышей.

Май Сирануй

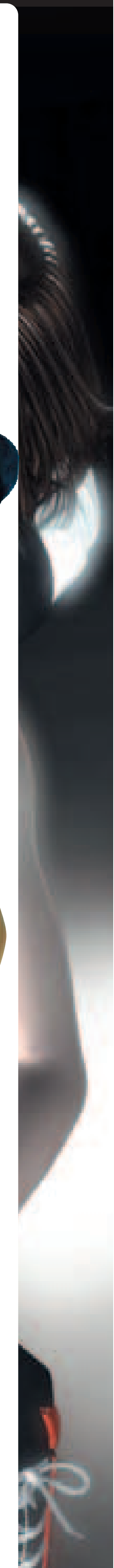
Игры: сериалы Fatal Fury и King of Fighters

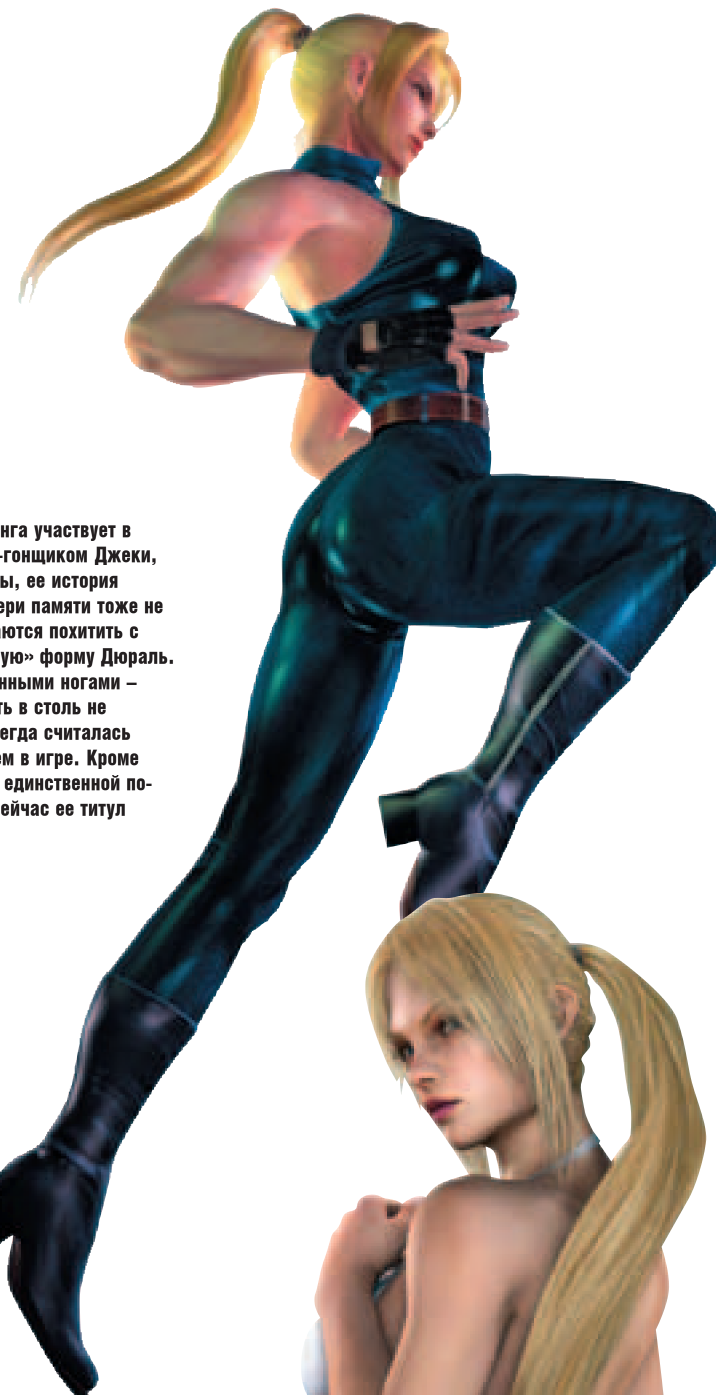
Май Сирануй влюблена в Энди Богарда, одного из ключевых персонажей Fatal Fury и King of Fighters, но тот пока не до конца определился со своими чувствами: в одних играх относится к ней как к сестре, в других – они держатся за руки... В общем, фанаты пока могут считать девушку свободной.
Май популярна у геймеров прежде всего благодаря достоинствам своей фигуры. Дизайнеры всегда изображают девушку в откровенных костюмах, из которых буквально вываливается огромная грудь. Существует официальная информация о ее размерах, однако даже они никогда не соблюдаются. Всегда стараются нарисовать их очень большими, наплевав на правдоподобность. Подобная ситуация типична для героинь японских файтингов (особенно выполненных в ярко выраженной аниме-стилистике), и в этом смысле Май можно считать знаковым персонажем. Да, к слову, Май Сирануй – первая героиня игр жанра, у которой во время боя трясутся груди! Это ли не достижение?
В свободное время Май Сирануй изучает ниндзюцу.

Миллия Рейдж

Игры: сериал Guilty Gear

Эта киллерша в отставке прописалась в сериале Guilty Gear еще со времен самой первой части. Блондинка с несуразно длинными волосами, русская по происхождению, в детстве потеряла обоих родителей и была усыновлена синдикатом наемных убийц, где ее обучили боевым искусствам.
Миллия Рейдж названа в честь группы Meliah Rage, имеет прямое отношение к музыке и знаковые приемы («Iron Savior», «Emerald Rain», «Silent Force», «Winger» и «Iron Maiden»). Согласно сюжету игры, Миллия проводит запрещенный магический ритуал Angra, чтобы превратить свои волосы в смертельное оружие. Angra – название бразильской команды, играющей тяжелый металл. В общем, креатив в стиле Guilty Gear в чистом виде.





Сара Брайан

Игры: сериал Virtua Fighter

Героиня первого нормального 3D-файтинга участвует в турнирах Virtua Fighter вместе с братом-гонщиком Джеки, которого мечтает победить. Как и у Нины, ее история смахивает на мыльную оперу – без потери памяти тоже не обошлось. В четвертой части Сару пытаются похитить с целью превратить в новую, «совершенную» форму Дюраль. Сара предпочитает драться своими длинными ногами – даже жалко такую красоту использовать в столь не подобающем для девушки деле. Она всегда считалась самым легким для освоения персонажем в игре. Кроме того, в первых Virtua Fighter Сара была единственной по-настоящему приятной глазу героиней; сейчас ее титул оспаривают Ванесса и Аой.

Нина Вильямс

Игры: сериал Tekken

Ее можно считать лицом сериала Tekken – Нина не пропустила ни одной игры и удостоилась даже отдельного проекта, Death by Degrees. История девушки поучительна, на ее счету – работа наемным убийцей, криогенный сон продолжительностью в пятнадцать лет и потеря памяти. Есть в сюжете Tekken даже классический пассаж о внезапно обнаружившемся ребенке. Еще Нина ненавидит свою младшую сестру Анну.
Сейчас Нина Вильямс внешне подозрительно похожа на Сару из Virtua Fighter (см. выше). Вообще говоря, оригинальный Tekken вышел позже, чем Virtua Fighter, и формально можно обвинить разработчиков в плагиате. Однако стили боя двух девушек совершенно различны; да и за десять лет можно было сто раз изменить их имидж. Возможно, удивительное сходство Нины (арт для Death by Degrees) и Сары (арт для Vitua Fighter 4) – изощренная инсайдерская шутка работников Namco и Sega.

Соня Блейд

Игры: сериал Mortal Kombat

Лейтенант Соня Блейд дебютировала в МК, как оперативник отряда специального назначения армии США; позже начала работать непосредственно на правительство. Соня ненавидит Кэно, который, возможно, повинен в смерти ее бывшего напарника. Преследуя этого лидера мафиозной группировки «Черный Дракон», она вместе с майором Джаксоном Бриггсом оказывается втянутой в истории с турниром Mortal Kombat и войной миров. Соня – импульсивная и гордая женщина, но вместе с тем – верный друг и надежный товарищ. Согласно сюжету фильма, она нравилась Джонни Кейджу, однако об ответных чувствах разработчики нам ничего не поведали. Соню, наряду с Чунь Ли, можно назвать основоположницей дела женщин в файтингах. Кроме того, она дважды попадала на широкий экран – появлялась в фильмах «Смертельная битва» и «Смертельная битва: Уничтожение».

Таки

Игры: сериал Soul Edge/Calibur

Бессменная героиня всех частей Soul Calibur – ниндзя и охотник на демонов. Обучилась боевому искусству ниндзя, и также умеет использовать свои сверхъестественные способности. Самый быстрый персонаж Soul Calibur; кроме того, делит с Айви первое место по размеру бюста. Костюмы Таки – закрытые, зато весьма и весьма облегающие, что делает их чуть ли не наиболее откровенными в игре. Самая красивая женщина в файтингах, по мнению нашего главного редактора, Михаила Разумкина.

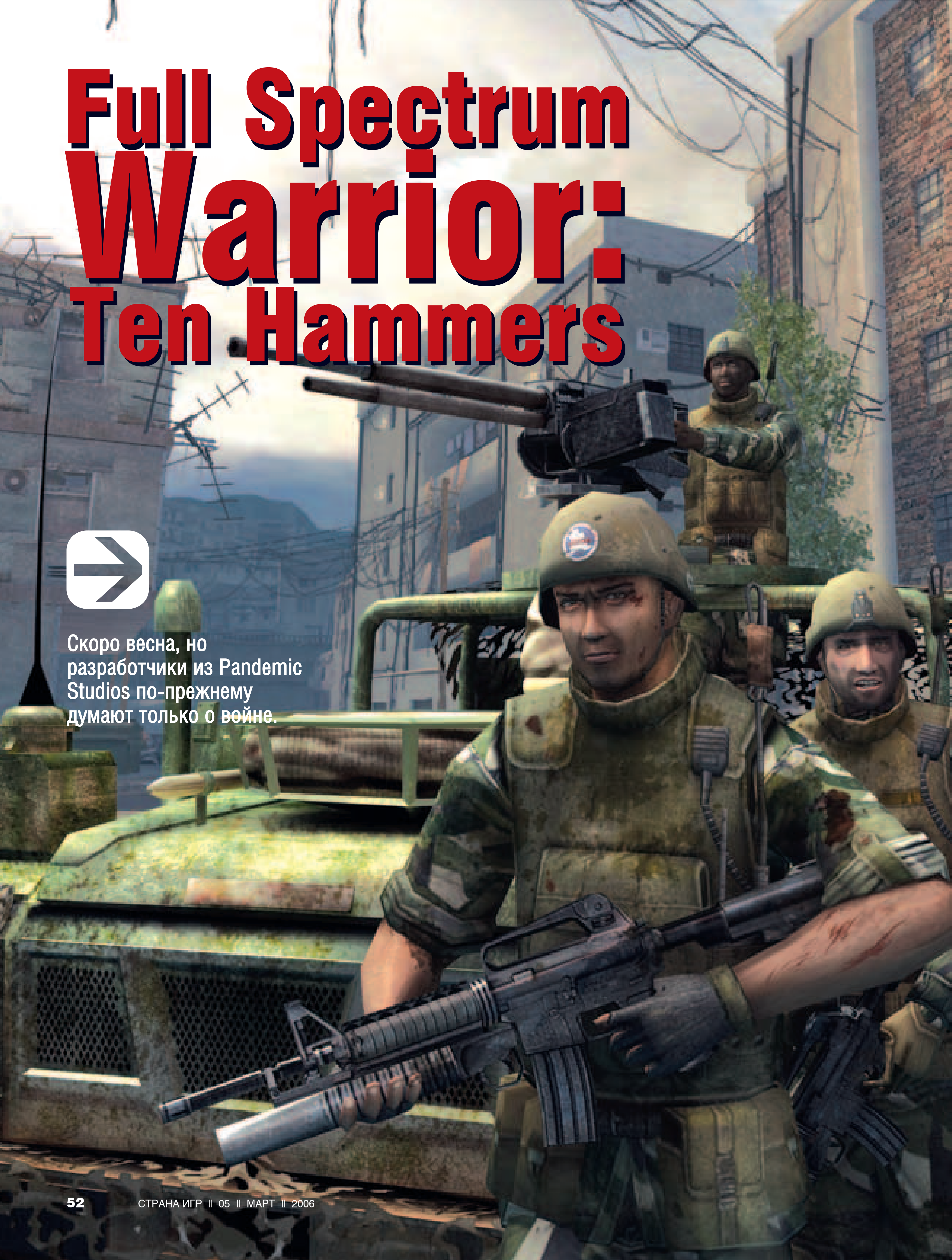
Линь Сяоюй

Игры: сериал Tekken

С точки зрения Константина Говоруна, самая (или даже единственная) симпатичная девушка в сериале Tekken. Сяоюй (или попросту Сяо) посещает школу Мисимы вместе с друзьями – Михару и Пандой. Она тайно влюблена в Дзина Кадзаму. В Tekken 5 Сяоюй пытается предотвратить печальный конец семейств Мисима и Кадзама, вернувшись назад во времени. Однако у нее это не очень-то получается.

16+
www.pegi.info
BLACK
НАСТОЯЩЕЕ ОРУЖИЕ. ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ.
PlayStation.2
BLACK
СЫГРАЙ В САМУЮ ОЖИДАЕМУЮ ИГРУ ГОДА УЖЕ СЕГОДНЯ!
ТОЛЬКО ДО 27 ФЕВРАЛЯ!
КУПИ ДЕМО-ВЕРСИЮ BLACK ЗА 199 РУБЛЕЙ И ПОЛУЧИ СКИДКУ 300 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!
В ДЕМО-ВЕРСИИ BLACK ТЕБЯ ОЖИДАЕТ ОДИН ИЗ ИГРОВЫХ ЭПИЗОДОВ, ВОЗМОЖНОСТЬ ОЦЕНИТЬ НЕВЕРОЯТНУЮ ДЕТАЛИЗАЦИЮ ГРАФИКИ И СПЕЦЭФФЕКТОВ, ЛИЧНО ОПРОБОВАТЬ СВЕРХРЕАЛИСТИЧНОЕ ОРУЖИЕ И УБЕДИТЬСЯ В ТОМ, ЧТО "ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ" - ЭТО НЕ ПРОСТО СЛОВА.
PlayStation.2
WWW.SOFTCLUB.RU
WWW.BLACK.EA.COM

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers



Скоро весна, но разработчики из Pandemic Studios по-прежнему думают только о войне.

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC
ЖАНР:	action/strategy
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vellod Impex / Buka
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	31 марта 2006 года.

ОНЛАЙН:
http://www.fullspectrumwarrior.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ВСЕГДА НУЖНО БЫТЬ НАЧЕКУ – ПРОТИВНИК НЕ ПРЕМИНЕТ ОБОЙТИ ВАС С ТЫЛА, ЕСЛИ ТОЛЬКО ПРЕДОСТАВИТЬ ЕМУ ТАКУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ.

Теперь вы вольны лично опробовать в деле любое огнестрельное оружие, от стандартных винтовок, до пулеметов и танковых пушек.

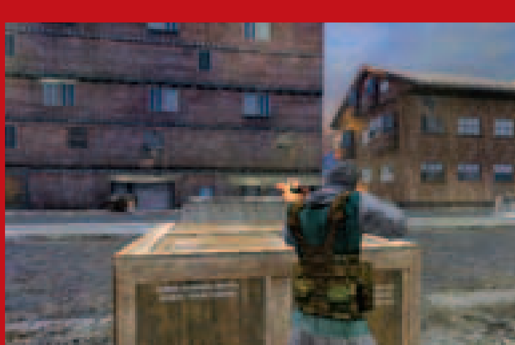
Вышедшая пару лет назад игра Full Spectrum Warrior сразу стала сенсацией. В меру реалистичный тактический симулятор (первоначально созданный по заказу американских военных), да еще и на актуальную тему ближневосточных конфликтов, привел до того не слишком известного разработчика Pandemic Studios к вершинам славы и принес немало денег издательству THQ. Разумеется, после столь стремительного взлета продолжение просто обязано было увидеть свет. И в Pandemic Studios не стали разочаровывать поклонников – уже этой весной Full Spectrum Warrior: Ten Hammers объявится на магазинных полках.

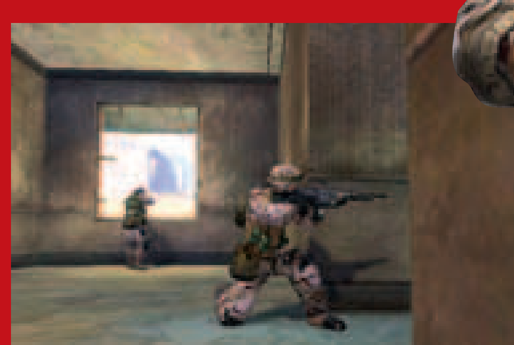
ПОСЛЕ НАЕМНИКОВ И ЗЛОБНЫХ ИНОПЛАНЕТЯН

Разработку второй части в Pandemic Studios вели вдумчиво, не торопясь, попутно отвлекаясь то на GTA-подобную Mercenaries: Playground of Destruction, то на «чернушную» Destroy All Humans! Лишних обещаний не давали, хотя время от времени грозились кардинально переделать искусственный интеллект, интерфейс и модель управления. И, похоже, часть угроз действительно удалось привести в исполнение: изменения заметны

У народа и военных – разные цели

И еще немного о многопользовательском режиме. Точнее, о мотивации противоборствующих сторон. Спецназовцы разыгрывают сцену «разбился вертолет – нужно выбраться из окружения». Соответственно, их задачей станет продержаться положенное количество времени на некой обозначенной территории, либо пробиться к пункту сбора. При этом желательно, чтобы как можно больше военнослужащих выжило. Сепаратистам на потери по большому счету наплевать – их ряды все равно регулярно пополняются. И цель у них прямо противоположная: отловить попавших в затруднительное положение миротворцев и перебить по одному, пока они не успели скрыться с места событий.





АМЕРИКАНСКИМ СОЛДАТАМ ХОРОШО! ТО В ИРАК ОТПРАВЯТ НА КАНИКУЛЫ, А ТО И В ЗЕКИСТАН.

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ МИССИЙ ПРОХОДИТ В УЗКИХ УЛОЧКАХ, ГДЕ НЕ ТАК-ТО ПРОСТО СОВЕРШАТЬ МАНЕВРЫ.

КОГДА ПОБЛИЗОСТИ НЕТ БОЛЕЕ ПОДХОДЯЩЕГО УКРЫТИЯ, СГОДИТСЯ И БРОШЕННЫЙ АВТОМОБИЛЬ. ЧЕМ НЕ РЕДУТ?

У нас все ходы записаны!

По сюжету действия миротворческих сил в Тьен Хамире подробно освещаются тележурналистами. Один из них в компании верного оператора неотступно следует за вашими подразделениями и записывает все происходящее на пленку. Конечно, свободу слова надо душить в корне. Но в то же время от журналюги есть и практическая польза. Отснятый видеоматериал вполне можно изъять и потом на его основе проанализировать как достижения, так и ошибки только что пройденного задания. А поскольку игра – это еще не жестокая действительность, то и большинство ошибок поддается исправлению (даже если они повлекли гибель нескольких человек). Достаточно лишь переиграть миссию заново.

ЭТА ДАМА НЕ ИМЕЕТ НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ К КОНДОЛИЗЕ РАЙС.

ка проект еще не поступил в продажу. Но в то же время поклонники оригинала безошибочно узнают в Ten Hammers старую-добрую Full Spectrum Warrior, со все теми же подразделениями Альфа и Браво, и хитроумными комбинациями из коротких перебежек, обходных маневров и ожесточенных перестрелок.

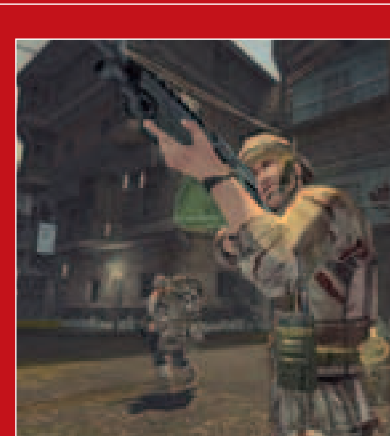
НЕЗАМЕНИМЫХ В АРМИИ НЕТ

События кампании разворачиваются в вымышленном регионе Тьен Хамир (Tien Hamir), охваченном пожаром гражданской войны. В боевых действиях принимают участие сторонники правящего (до недавнего времени) режима, повстанцы, различные темные личности и, конечно же, международный миротворческий контингент. Решать судьбу Тьен Хамира предстоит на протяжении дюжины миссий, от успеха или провала которых зависит спокойствие всего региона. Кстати, в отличие от первой части, где главные герои никогда не умирали, а сценарию уделялось не слишком много внимания, в Ten Hammers любой персонаж может погибнуть. Это немедленно отразится на дальнейшем развитии сюжета, ведь на смену выбывшим из строя приходят необстрелянные новички, со своей историей и вероятным финалом. Также имеет немалое значение, кто из бойцов возглавит отряд. Опытный лидер серьезно влияет на отвагу и профессионализм товарищей; лишившись его, вы очень скоро заметите, как «успеваемость» остальных меняется не в лучшую сторону. Одним словом, личный состав придется беречь с утроенной силой, если только вам не все равно, кем командовать.

Базовые принципы игрового процесса остались прежними, хотя появилось множество нововведений, призванных разнообразить задания и добавить правдоподобия происходящему. Большую часть времени под вашим началом находятся всего два отряда (те самые Альфа и Браво), каждый насчитывает по четыре человека. В случае необходимости – например, чтобы обеспечить прикрывающий огонь – отряды разрешается делить на пары, так называемые Buddy Teams, что при грамотном подходе позволит контролировать большую территорию, да и мобильность ваших подопечных заметно повысит. Кроме того, в ряде миссий к основным силам присоединяются подразделения Дельта и Чарли. С их помощью можно осуществлять отвлекающие маневры или организовать наступление на вражеские позиции. К слову, состав групп поддержки от задания к заданию разнится: где-то в вашем распоряжении окажется снайпер, а где-то

О значении разведки

Еще первая Full Spectrum Warrior временами начинала здорово напоминать прятки. Прятались все и от всех, а если находились, то непременно начиналась стрельба. В Ten Hammers возможность заранее обнаруживать затаившегося противника. Для этого вперед нужно отправить разведчика, который внимательно осмотрит все закоулки и оконные проемы окрестных домов и проверит, не прячется ли кто за оставленными неподалеку автомобилями. Если разведчик ничего не обнаружит, он подаст соответствующий сигнал сослуживцам, что путь свободен. Если же где-то рядом вас действительно поджидает враг, скаут, отстреливаясь, вернется на прежнюю позицию. Звучит неплохо, правда? Одно смущает: судя по всему, управляемые компьютером недруги при появлении разведчика всегда будут выдавать свое присутствие, разумно это или нет. Следовательно, при должной аккуратности, разведка становится практически универсальным средством борьбы со многими тактическими ухищрениями виртуальных оппонентов. Что немного не укладывается в концепцию «реалистичного тактического симулятора».



БОЛЬШИНСТВО УКРЫТИЙ В TEN HUMMERS НЕЛЬЗЯ РАЗРУШИТЬ. А ВОТ ПАТРОНЫ МОГУТ ЗАКОНЧИТЬСЯ.

укрытый прочной броней танк. Существенным отличием Ten Hammers от оригинала станет и функция Precision Fire («прицельный огонь» в дословном переводе): благодаря ей тактический шутер на короткое время превращается в шутер от первого лица. Если раньше самостоятельно разрешалось лишь бросать гранаты, то теперь вы вольны лично опробовать в деле любое огнестрельное оружие, от стандартных винтовок, до пулеметов и танковых пушек. Главное при этом не слишком увлекаться и не забывать про общее руководство операцией.

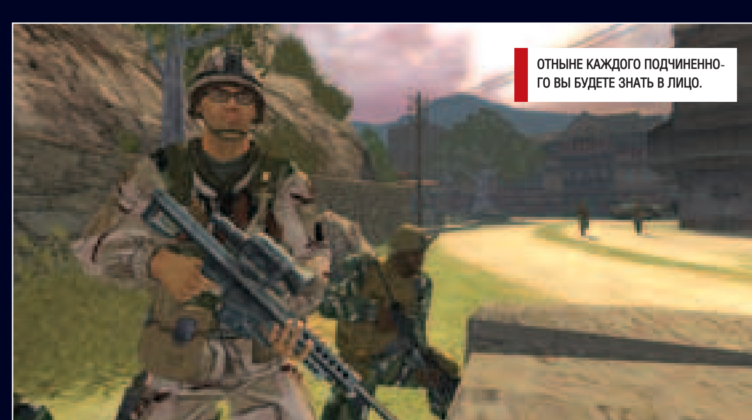
Когда становится совсем тяжко, на помощь готовы прийти вертолеты ВВС. Вызывать их разрешается ограниченное число раз за миссию, так что всегда есть определенный риск истратить ценное «супероружие» впустую. Опять же, вертолеты никуда не полетят вслепую – им понадобятся точные координаты цели.

«СМЕЛОГО ПУЛЯ БОИТСЯ...»

Из других нововведений стоит отметить появившуюся возможность проникать в здания и взбираться на возвышенности. Раньше ее явно не хватало, что серьезно ограничивало простор для тактических маневров. С другой стороны, противники этому тоже научились, так что засевшие на верхних этажах домов стрелки и тому подобные неприятные сюрпризы отныне не станут для вас постоянной головной болью.

Специально для самых отважных разработчики подготовили аж три уровня сложности – Sergeant, Sergeant Major и

РАНЕНЫМ ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ ОКАЗЫВАЕТСЯ ПРЯМО НА ПОЛЕ БОЯ.



ОТНЫНЕ КАЖДОГО ПОДЧИНЕННОГО ВЫ БУДЕТЕ ЗНАТЬ В ЛИЦО.

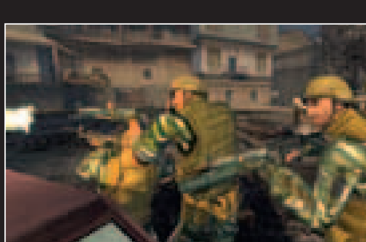
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ВЫБРАВ ПРАВИЛЬНУЮ ОГНЕВУЮ ПОЗИЦИЮ, МОЖНО ДЕРЖАТЬ ПОД КОНТРОЛЕМ ПОЛКВАРТАЛА.

К СОЖАЛЕНИЮ, НЕ ТОЛЬКО ВАС КОМАНДОВАНИЕ СНАБЖАЕТ БРОНЕТЕХНИКОЙ.

Где находится Тьен Хамир?

Согласно информации географического бюро Pandemic Studios, Тьен Хамир (что в переводе с зекистанского означает «Десять Молотов») – это огромная горная гряда и одновременно провинция Зекистана (Northern Zekistan), государства, на территории которого происходили события оригинальной Full Spectrum Warrior. Во время войны с зекистанским авторитарным режимом население Тьен Хамир поддерживало силы Коалиции. Однако после окончания конфликта в провинции начали твориться темные дела. Здесь окопались сильные группировки сепаратистов, мечтающие превратить Тьен Хамир в независимое государство. Одновременно они не прочь захватить контроль и над всем Зекистаном, если представится такая возможность. И это в то время, когда страна только-только встала на путь демократических реформ! Для Коалиции потеря Тьен Хамира будет означать тяжелое поражение – провинция, фактически, связывает Северный и Южный Зекистан, через нее проходят все важные транспортные магистрали, к тому же от нее рукой подать до зекистанской столицы, Зафарры (Zafarra). Как видите, ситуация сложилась непростая. Но истинные борцы за демократию никогда не пасовали перед трудностями!



Authentic. В последнем вас, вдобавок к прочим радостям, лишают немногочисленных подсказок, вроде красных стрелочек, указывающих на расположение вражеских солдат. Некоторые усовершенствования появились и в управлении. Скажем, в Ten Hammers никто не запрещает отдавать приказы одному отряду, одновременно напрямую контролируя другой. Ну а чтобы вы лучше представляли себе, как именно виртуальные вояки будут взаимодействовать с тем или иным объектом, в правом нижнем углу экрана приладили отдаленно смахивающий на радар датчик. Он поможет заранее определить, насколько метким окажется выстрел и надежно ли выбранное укрытие.

ВОЗГЛАВИТЬ НАРОДНЫЙ БУНТ

Несмотря на то что до выхода проекта осталось не так уж много времени, разработчики до сих весьма неохотно делятся информацией о многопользовательских режимах, предпочитая отделываться стандартными в подобных случаях обещаниями, что «все будет хорошо, и даже лучше». Однако шила в мешке не утаишь, и кое-какие подробности все же удалось выяснить.
Во-первых, сохранится Cooperative Mode, неплохо зарекомендовавший себя в первой части. В нем вы, скорее всего, по-прежнему будете делить обязанности руководителя операцией с выбранным напарником. Во-вторых, добавится некое подобие Deathmatch, где вы уже вольны выбрать, на чьей стороне хотите сражаться – отважных защитников мира, добра и справедливости или подлых сепаратистов. С первыми все понятно: тот же спецназ, что и в режиме для одного игрока. Повстанцы – совсем другое дело. Они гораздо хуже вооружены и не столь дисциплинированы, но компенсируют отсутствие выучки численным превосходством. Более того, новые рекруты якобы будут присоединяться к действующим отрядам прямо на поле боя. Осталось только посмотреть, как именно это будет реализовано на практике (заводы по созданию повстанцев?!) и удастся ли сохранить баланс.

ДАЛЬНИЙ ПРИЦЕЛ

Технически Ten Hammers пока выглядит несколько лучше предшественницы, хотя ни о каком революционном скачке говорить явно не приходится. Разработчики добавили полигонов моделям солдат, неплохо потрудились над техникой, довели до ума анимацию и спецэффекты. Отдельные огрехи, правда, еще встречаются, но к финальной версии (мы очень надеемся) и они должны исчезнуть. К сожалению, этим, судя по всему, дело и ограничится, разве что обладатели продвинутых конфигураций PC получат какие-то дополнительные бонусы, недоступные стареньким PS2 и Xbox. О версиях для платформ нового поколения, увы, пока ничего неизвестно – вероятно, их владельцам все же придется подождать следующей части Full Spectrum Warrior. А уж она наверняка не замедлит появиться. Нужно лишь, чтобы Ten Hammers достойно выдержала экзамен у геймеров и профильной прессы через пару месяцев. ■

АЛЬПИЙСКИЙ
ПАТРУЛЬ
ВЕРСИЯ 4.0
D-HECE
СПАСЕНИЕ ВАШИХ ЖИЗНЕЙ –
ЭТО ИХ РАБОТА!
В основе игры - самый дорогостоящий проект австрийского ТВ!
gfi
RTL
PLAYTAINMENT

Создатели научно-фантастических шедевров взялись за Вторую мировую.

Автор:
Михаил Бузенков
buzenkov@gameland.ru

Квин Даффи

Company of Heroes

Relic Entertainment – одна из немногих компаний, способных наряду с Blizzard двигать жанр RTS вперед. Каждый раз – по-новому. Company of Heroes не похожа на Warhammer 40.000: Dawn of War и разительно отличается от любой другой военно-исторической стратегии. Она пугающе красива и отчетливо достоверна, словно раскрашенная фронтовая хроника – это видно даже на картинках. На наши вопросы отвечает Квин Даффи – главный дизайнер Relic Entertainment.

? Relic Entertainment славна научно-фантастическими играми: Warhammer 40.000: Dawn of War и Homeworld. Почему вы взялись за военно-историческую стратегию?

Во-первых, многие из нас отлично разбираются в истории Второй мировой: к чему этим знаниям пылиться без дела? Во-вторых, мы хотим воссоздать в игре лучшие моменты таких фильмов, как «Спасение рядового Райана» и «Братья по оружию». Их посмотрело много народу, и мы надеемся, что от Company of Heroes они получат столь же яркие впечатления. И, в третьих, Вторая мировая богата на события. Смешные и трагические, великие и героические: о них и о людях, что сражались тогда, нельзя забывать.

? Какой период войны охватывает игра?

Company of Heroes покажет высадку союзников на побережьях Нормандии в августе 1944 года и последовавшие затем бои – наиболее известная военная операция Второй мировой в глазах западного обывателя, в том числе благодаря фильмам и играм. В нашем проекте эти события будут показаны с точки зрения небольшого отряда солдат, а не целой армии.

? На чьей стороне мы выступим на этот раз? США? Англия? Германия?

Кампания рассчитана только на союзников. А вот в мультиплеере можно поиграть и за немцев.

? Разработчики военных стратегий зачастую отказываются от привычных ресурсов и снабжают игрока уже готовыми отрядами и подкреплениями. Чем ответит Company of Heroes?

Company of Heroes – в первую очередь стратегия в реальном времени, так что без ресурсов не обойтись. Но мы стараемся как можно лучше замаскировать их, чтобы достоверность не страдала. Еще на каждой карте будет множество ключевых районов, которые надлежит удерживать – как в настоящем сражении.

? Расскажите о графическом движке. Какие спецэффекты он поддерживает?

Графический движок Company of Heroes – наша главная гордость. Такого вы еще не видели! По количеству модных возможностей он ничуть не уступает современным шутерам от первого лица, а по качеству проработки игрового мира и персонажей значительно их превосходит. Кроме того, наше рукотворное чудо крепко дружит с видеокартами нового поколения, которые поступят в продажу в нынешнем году.
В состав графического движка входит движок физический. Он поддерживает тысячи различных движений, достоверное освещение, «мягкие» тени и многослойные текстуры, благодаря которым обмундирование бойцов со временем «пачкается» и «изнашивается».

? Есть ли в игре особые юниты? Может быть, секретные немецкие танки или британские коммандос?

В сингле будет парочка-другая сюжетных персонажей, а в мультиплеере – «герои» с могучими способностями, прямо как в Warhammer 40.000: Dawn of War. Перечислить поименно всех бойцов и бронетехнику мы пока не готовы. Но не переживайте – без самого мощного оружия времен Второй мировой вы точно не останетесь.

? Чем порадует AI? Достаточно ли он умен?

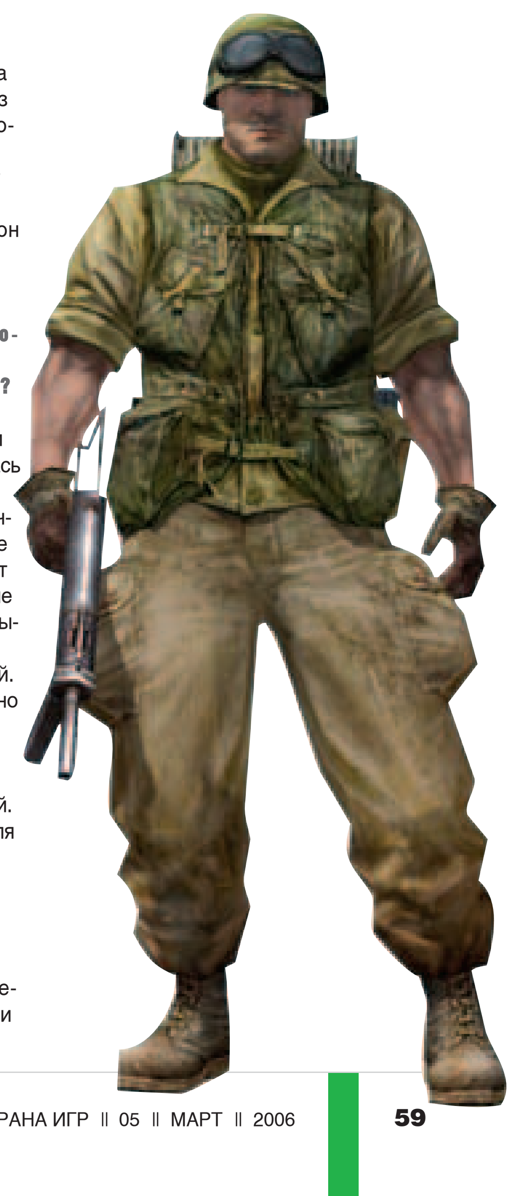
Еще как умен! Он действует, словно живой игрок, только намного быстрее и эффективнее. Оценивает соотношение сил, расположение противника и выбирает выгодный момент для атаки. На передовой не тушуется – применяет спецоружие, удерживает занятые позиции или рвется вперед. Ваши подопечные, впрочем, тоже не промах. Вояки ведут себя очень правдоподобно: используют укрытия, в случае чего рассредоточиваются и не станут стрелять по танку из винтовок, а закидают гранатами – и все без вашего участия! Наш девиз: «Долой игрушечных солдатиков!» Ведь чем достовернее выглядят юниты, тем сильнее затягивает игрока геймплей и тем больше он верит в происходящее.

? Dawn of War славилась отменным мультиплеером. Сможет ли Company of Heroes превзойти предшественницу?

Да, и еще раз да! Dawn of War, при всех своих достоинствах, оставалась более-менее традиционной RTS. Company of Heroes придаст привычному геймплею невиданную доселе интерактивность. Чего только стоят полностью разрушаемое окружение и умение пехоты пользоваться укрытиями, управление бойцами повзводно и использование спецумений. И все это на мощностях совершенно новой технологии Essence Engine, обеспечивающей прекрасную графику, встроенную физическую модель, быстрый и плавный геймплей. Плюс – продвинутый интерфейс для организации дуэлей и матчей.

? Как вы относитесь к любительским модификациям?

Relic всегда обеспечивала геймеров прекрасными инструментами для модификации существующего и создания собственного игрового содержания. Вместе с Company of Heroes будут поставляться редактор World Builder, позволяющий создавать собственные карты и сценарии, и утилита Movie Maker, которую мы используем для создания сюжетных сцен. Думаем, ее оценят все поклонники «машинимы» – любители снимать фильмы на игровом движке. ■



ИНДУСТРИЯ

НАШИ ЖУРНАЛИСТЫ ЛЮБЯТ ЗАРУБЕЖНЫЕ КОМАНДИРОВКИ. НАПРИМЕР, В ДАНИЮ, В ГОСТИ К IO INTERACTIVE.

IO INTERACTIVE

ЛОКОМОТИВ ДАТСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В ПЕРВЫЙ РЕЙС КОГДА-ТО ВЫШЕЛ С СЕРИАЛОМ HITMAN. СЕЙЧАС СТУДИЯ IO INTERACTIVE ГОТОВИТСЯ К НОВОМУ ВАЖНОМУ ЭТАПУ – HITMAN: BLOOD MONEY, А НАШИ ЖУРНАЛИСТЫ РЕШИЛИ СЛЕТАТЬ В КОПЕНГАГЕН И ПОСМОТРЕТЬ, КАК ПОЖИВАЮТ ЛЫСЫЙ АГЕНТ И ЕГО СОЗДАТЕЛИ.

Думаю, что многие геймеры лишь мгновение назад узнали, что разработчики Hitman – датчане. И неудивительно: никаких исконно национальных черт в творении IO Interactive и не сыщешь. К тому же, Дания – не из тех стран, что связываются с компьютерными и видеоиграми – как, например, Япония, США и Великобритания. Однако, хоть центральные офисы крупнейших издательств и расположены за редким исключением в этих трех «супердержавах», подвластные им студии-разработчики разбросаны по всему миру. В их числе – IO Interactive.

■ Разумеется, выделиться на фоне конкурентов IO Interactive помогли игры – Hitman и Freedom Fighters, – однако происхождение, по словам разработчиков, тоже сыграло какую-то роль. «Нам на руку, что студию просто запомнить, – объясняет Расмус Хойенгард (Rasmus Hoejengaard), руководитель проекта Hitman: Blood Money. – Люди при виде нашего логотипа сразу восклицают: «О, да это же та самая прикольная студия из маленькой северной страны». Она, кстати, и вправду «прикольная». Перед нами предстала цилиндрическая трехэтажная башня из стекла и стали, которая разбита на просторные офисы с белоснежными стенами, – сразу видно, что ее обитатели прочно оседлали прогресс. Дания – далеко не самая геймерская страна, никаких шумных фестивалей и крупных международных турниров в ней не проводится, и это помогает сотрудникам компании сосредоточиться на работе. Изменить положение на родине и привлечь внимание к играм они не пытаются. «Мы работаем на зарубежную компанию, поэтому нам совершенно не нужно заниматься маркетингом. Ни здесь, ни где-либо еще. Это задача Eidos», – объясняет Хойенгард.

■ В прошлом году Eidos завершила покупку IO Interactive, и работники студии весьма довольны этим. «Сотрудничество с Eidos всегда шло на пользу нашим играм, и очень приятно, что мы объединились, – говорит Хойенгард. – Конечно, далеко не все сделки заключаются так удачно, поэтому нам, я считаю, очень повезло». Впрочем, он слегка преувеличивает. Дело в том, что сделка с Eidos поставила крест на возможных продолжениях сериала Freedom Fighters, ранее издававшегося Electronic Arts. Но опыт, который IO Interactive получила в работе над тем проектом, обязательно пригодится и в будущем. Некоторые элементы боевой механики Freedom Fighters применяются в Hitman: Blood Money.

■ Как была основана столь успешная студия? Очень просто. Однажды группа дизайнеров и программистов, твердо настроенных создавать качественные игры, собралась вместе и назвала себя IO Interactive. Что удивительно, цели своей они добились. Каким образом? «Чтобы создать хорошую игру, надо сначала собрать достойную команду. А это не так-то просто: разработка – дело многогранное, и каждую грань шлифует особый мастер. И попробуй еще его найди, – говорит Хойенгард. – Мы обычно берем только тех людей, которые уже занимались играми; ну, кроме случаев, когда человек нам позарез нужен». Этот поиск грамотных специалистов идет постоянно, и потому качество проектов столь высоко. Однако

Если честно, мы бы с удовольствием поработали в точно таком же офисе. А еще у них можно пить кофе на рабочем месте.

Дж. П. Куруп, ведущий аниматор Hitman: Blood Money, признает, что попасть в игровую индустрию на самом деле не так-то просто. «Обычно для устройства на работу необходимо иметь опыт, а откуда он возьмется, если без опыта никуда не берут? Замкнутый круг».

Попасть в индустрию сложно, а удержаться в ней – и того сложней. Особенно если учесть, что начальство требует делать только то, что потом можно будет легко продать. «Мне кажется, запросы рынка сейчас чересчур сильно влияют на творчество разработчиков, – говорит Куруп. – Причина проста. Большая часть игр в наши дни с треском проваливается, и лишь немногие добиваются успеха. Каждый мечтает об авторстве одной из этих «немногих», и в итоге забывает о главном. Ведь нельзя создать настоящий шедевр, когда босс требует собрать эдакого франкенштейна из кусочков чужих успешных проектов, проверенных временем и публикой. Получается какой-нибудь автомобильный боевик про ниндзя, воюющих с пришельцами из космоса». Удивительно слышать столь откровенные слова из уст разработчика. Возможно, причиной тому – удаленность IO от центров индустрии; наивные провинциалы легко раскрывают то, о чем молчат умудренные опытом общения с прессой мастодонты игрового бизнеса. Впрочем, в IO работают как раз не желторотые новички – студия существует уже целых семь лет. Тем более удивительно, что они до сих пор верят: издатели готовы платить за оригинальные идеи, если убедить их в прибыльности

> «В ИТОГЕ ПОЛУЧИТСЯ АВТОМОБИЛЬНЫЙ БОЕВИК ПРО НИНДЗЯ И ПРИШЕЛЬЦЕВ»
> ДЖ. П. КУРУП, ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР

проекта! «Если есть действительно впечатляющая идея, в которую веришь всем сердцем, нужно составить ее дотошное описание, – делится секретом Куруп. – Затем необходимо прикинуть вопросы, которые могут задать маркетологи, и подготовить на них убедительные ответы. Люди из издательства должны поверить: вашу игру можно будет продать. Это главное».

Работники IO довольно высоко оценивают нынешнее состояние индустрии, но и на недостатки глаза не закрывают. Они очень откровенно говорят о рынке, а заодно и консолях следующего поколения. «Я не уверен, что качест-

ХИЩНИК

Один из лучших элементов геймплея Hitman – умение агента 47 «добывать» себе новые костюмы для маскировки. Правда, вот этот конкретный экземпляр вряд ли пригодится...

ПРИВЕТ, IO...

1 РАСМУС ХОЙЕНГАРД
ПРОДЮСЕР
ФАКТЫ: Поначалу Хойенгард занимался дизайном оружия, техники и уровней, но за пять лет он успел выслужиться и сейчас руководит разработкой Hitman: Blood Money.

2 ДЖ. П. КУРУП
ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР
ФАКТЫ: Один из лучших в своем деле. Достаточно вспомнить, что Hitman был одной из первых игр с физической моделью ragdoll («тряпичных кукол»). Ультрареалистичные движения людей в Blood Money – тоже его рук дело.

Я НЕ ПОДВЕДУ ТЕБЯ, МОЯ СТРАНА!

Хорошая графика, отличная музыка и оригинальные геймплей с сюжетом не помогли Freedom Fighters добиться коммерческого успеха. Игра представляла собой тактический шутер в параллельной вселенной. В ней холодная война отнюдь не закончилась развалом Союза, а перешла в горячую стадию. Коммунисты захватили Европу целиком и высадили десант в США. Простые американцы решили дать им отпор и укрепились на острове Манхеттен... Freedom Fighters весьма успешно посмеивается над американскими предрассудками и идеалами, и, возможно, поэтому не пришлась по душе тамошним геймерам. Впрочем, даже если отвлечься от сатирического подтекста, игра все равно отличная. Попробуйте добыть копию – не пожалеете.

во игр сразу резко подскочит, на что надеются очень многие, – говорит Куруп. – Ожидания геймеров непременно будут обмануты». Хойенгард соглашается с ним: «Во-первых, проекты нового поколения поначалу будут использовать лишь часть заложенных в железо возможностей. Не сразу разработчики и издатели поймут, что одной красивой графикой не обойдешься – ведь ее-то как раз на новых консолях сможет сделать кто угодно. Привлекать геймеров придется совершенно иными способами – дав им то, чего они раньше не видели». Так о чем же толкует Хойенгард? «Игры должны вырасти, – объясняет он. – Реалистичная физическая модель и динамически меняющий мир – вот за чем будущее. Потребуются огромные команды разработчиков, которым по плечу действительно большие и сложные игровые вселенные». Сейчас IO Interactive корпит над боевиком Hitman: Blood Money, который выходит лишь на устаревающих PS2 и Xbox, но уделит ли студия внимание новым системам в будущем? «Не хотел бы вдаваться в подробности, но от Hitman вы так просто не избавитесь», – смеется Хойенгард. Можно быть уверенным на сто процентов, что IO не устоит перед искушением употребить всю мощь новых приставок на благо геймерам. И нам достанутся завораживающие шедевры с «киношным» обличьем.

Между прочим, кинематографичность уже давно стала одним из основных достоинств игр сериала Hitman. Околдовывающая музыка, тщательно выверенная анимация и отличная режиссура сюжетных сцен указывают на то, что разработчики равнялись на лучшие голливудские боевики. Даже многие миссии будто бы списаны с культовых фильмов – например, на уровень на бойне в Hitman: Contracts явно повлиял «Блейд». Сотрудники IO Interactive прекрасно понимают, что хорошая игра должна быть чем-то большим, нежели сумма геймплея, графики и музыки. Как лучшие кинобоевики, она обязана достучаться до сознания потребителя и отпечататься там навечно; можно забыть о деталях игровой механики и достоинствах движка, но самая суть впечатления забыться не должна. Впрочем, такой подход еще отнюдь не стал массовым, и разработчикам еще только предстоит довести его до идеала. «Действительно, по размаху игры постепенно приближаются к кинофильмам и потихоньку взрослеют, – соглашается Куруп. – И это хорошо, ведь наш вид искусства пока еще только выходит из пеленок».

При всем этом, Куруп настаивает, что игровой индустрии не по дороге с голливудскими студиями. «Потребность в независимых проектах, собранных на коленке, никогда не исчезнет», – говорит он. Однако IO, судя по всему, следует как раз дорогой Голливуда. «У киношников мы должны научиться искусству рассказывать, – объясняет Куруп. – Сейчас у нас есть геймплей, у них сюжет; это неправильно, и это изменится. Между прочим, японцы поняли это гораздо раньше нас, гайдзинов, и уже сейчас умеют то, что нам не

ГНЕВ И ЯРОСТЬ

Сериал Hitman никогда не был обделен вниманием неспециализированной прессы. Естественно, в не самом приятном смысле. Например, Hitman 2 удостоился появления на телевидении в связи со скандалом с сикхами. Расмус Хойенгард так комментирует его: «На самом деле, скандал был нам только на руку. Об игре заговорили, и она в итоге лучше продалась. Что касается сикхов, то некоторые люди слишком обидчивы». Впрочем, он тут же уточняет, вспоминая об официальной позиции компании. «Мы сделали это не специально, поверьте. Просто кое-что можно было неправильно воспринять, и наши уважаемые оппоненты сделали из мухи слона. Такая вот смешная история». Верить этому или нет? Руководству IO Interactive, без сомнения, хорошо известна история с GTA, продажи которой резко возросли после серии разгромных репортажей в прессе... К счастью, как и Rockstar, IO Interactive не полагается на один лишь пиар, и во главу угла все равно ставит геймплей.

«РЕАЛИСТИЧНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ И ДИНАМИЧЕСКИ МЕНЯЮЩИЙ МИР – ВОТ ЗА ЧЕМ БУДУЩЕЕ, А НЕ ЗА КРАСИВОЙ ГРАФИКОЙ».

РАСМУС ХОЙЕНГАРД, ПРОДЮСЕР

под силу. Они создают действительно ярких персонажей, выстраивают в игре отношения между ними и заставляют геймеров им сопереживать. Пусть все это сделано в устраивающей не всех японской стилистике, лишь игры из Страны восходящего солнца сейчас могут похвастаться интересными сюжетом и героями».

Продолжая развивать придуманный много лет назад образ агента 47, IO Interactive постепенно приближается к своему идеалу сюжетно-ориентированной игры. Каждая новая часть доказывает, что сотрудники студии учатся у других, выдумывают что-то свое и развивают навыки при каждом удобном случае. Команда умеет находить и искоренять ошибки в своих предыдущих играх, и не пытается тупо копировать чужие идеи и добиваться популярности дешевыми методами. IO Interactive отнюдь не стремится создавать самые оригинальные игры на рынке, но в мире продолжений и подражаний она уверенно идет своей дорогой к успеху. И, если в Дании появится вдруг новая игровая студия, на нее стоит обратить внимание; вдруг такой подход к работе – национальная черта характера?

ЧЕЛОВЕК В ЧЕРНОМ

Понятное дело, что на агенте 47 держится вся студия IO, но этим его роль не ограничивается. Ведь лицо жанра шпионских боевиков определяют не только Солид Снейк и Сэм Фишер; сериал Hitman также внес в его развитие весомый вклад. Конечно, агент 47 склонен к излишней жестокости, но многим геймерам только того и надо.

ЗНАКОВЫЕ ПРОЕКТЫ

HITMAN: CODENAME 47 (PC)

С этой игры началось успешное шествие агента 47 по планете. Амбициозный симулятор киллера продался исключительно хорошо (несмотря на некоторые досадные недостатки), был портирован на консоли и в итоге дал начало целому сериалу. Главный герой же стал одним из знаковых персонажей компьютерных и видеоигр – его лысый череп сходу узнает любой геймер со стажем.

FREEDOM FIGHTERS (PC, PS2, GC, XBOX)

Игра в жанре squad-based shooter была издана Electronic Arts. Однако, несмотря на лестные отзывы прессы по поводу увлекательности и продуманной игровой механики, продавалась она из рук вон плохо. Подробности – на врезке «Я не подведу тебя, моя страна».

HITMAN: CONTRACTS (PC, PS2, XBOX)

В третьей части Hitman агент 47 оказался на вершине популярности. Знаменитый уровень на бойне поднял шумиху в прессе еще похлеще, чем сикхи во второй части. Увидев весьма правдоподобный труп молодой девушки, свисающий с потолка, и лужу крови под ним, игровой журналист вполне мог заполучить нервный срыв.

Какие сюрпризы ждут нас на Конференции Разработчиков Игр в этом году?

!

КРИ:
Что было и что будет?

Совсем скоро, а именно 7-9 апреля, пройдет очередная, уже четвертая по счету, Конференция Разработчиков Игр. Сегодня КРИ можно с уверенностью назвать главным событием в жизни отечественной игровой индустрии. Это не только лекции для профессионалов, но и громкие анонсы, новые проекты от молодых талантливых команд, свежая информация об уже известных играх. Недаром наш журнал ежегодно посвящает этому мероприятию изрядное количество страниц. Как все начиналось и чего ждать от конференции в текущем году? С такими вопросами мы обратились к координатору КРИ Максиму Маслову...

Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

? Расскажите, кому пришла в голову идея проведения КРИ. Кто помогал на этапе становления? С какими трудностями столкнулись?

Идея проведения КРИ витала в воздухе довольно давно. Ведь что такое конференция? Это, в первую очередь, возможность учиться и обмениваться опытом. А такая потребность возникла сразу после создания первых отечественных коммерческих игр, то есть где-то в 1995-96 годах. После кризиса 98-го индустрия постепенно вставала на ноги благодаря продаже джевелов; количество студий росло не по дням, а по часам. Естественно, молодым разработчикам не хватало знаний и советов. Так что назвать нас авторами идеи в полной мере нельзя: мы просто внимательно следили за форумами на нашем специализированном ресурсе dev.dtf.ru, общались со знакомыми девелоперами и издателями и в какой-то момент поняли: надо запускать «GDC для своих».
В 2003-ем это выглядело авантюрой. Денег у нас не было, опыта тоже, да и вообще мы слабо представляли, как все надо делать. Мы пошли на поклон к игровым компаниям, которые, как нам казалось, могли дать денег на такое мероприятие. Придумали спонсорские пакеты, нарисовали с закрытыми глазами какие-то цены. Одновременно послали гонцов в МГУ: было ясно, что денег на хорошую площадку не хватит, ведь никто особо не раскошелится на участие в «не пойми чем». Невероятно, но нам поверили и помогли практически все компании, к которым мы обратились! Кто-то стал спонсором, кто-то приехал и заплатил за участие нескольких своих сотрудников, кто-то помог советами, основываясь на личном опыте посещений американской GDC... Руководство МГУ, несмотря на неизбежные бюрократические проволочки, тоже благосклонно отнеслось к идее проведения конференции в стенах университета. Удача нам улыбнулась и первая КРИ состоялась.

? В этом году КРИ пройдет уже в четвертый раз. Как оцениваете прогресс по сравнению с самой первой конференцией? Что удалось воплотить в жизнь и что еще только предстоит сделать?

Успехи оцениваем трезво. Мы с каждым годом проводим КРИ все более и более «гладко»: количество участников продолжает увеличиваться, интерес со стороны не только российских, но и западных компаний растет. Главное, чего нам удалось добиться, – признание КРИ в российской игроиндустрии. Мы нашли наилучшее сочетание «учеба-отдых», которое выражается в мирном сосуществовании серьезных лекций и семинаров и довольно шумной выставочной части.
Вместе с тем стало очевидным, что гостиница «Космос» (где проходили вторая и третья КРИ) исчерпала себя с точки зрения выставочных площадей. Мы в этом году добавили новый просторный зал «Business Lounge», но, несмотря на это, все без исключения стенды оказались заняты задолго до начала конференции. Будет над чем подумать в следующем году.
Ну и, конечно, хочется большего внимания западных разработчиков и особенно издателей. Оно зависит, в первую очередь, от роста и развития российского рынка. Однако мы стараемся подстегнуть интерес: приглашаем звезд, ездим на все выставки, общаемся...

? Ярмарка Проектов, которая проводится в рамках КРИ, позволяет молодым разработчикам представлять свои проекты издателям и журналистам. Сколько игр нашло путь к прилавкам магазинов благодаря Ярмарке?

Точную цифру назвать не могу, однако на каждой выставке заключается несколько договоров по играм с Ярмарки Проектов. Причем разного калибра: скажем, контракты на You Are Empty от Digital Spray Studios и «Страусиные бега» (Ostrich Runner) от «Гелеос» были подписаны именно после презентации их на Ярмарке.

? КРИ – мероприятие профессиональное, закрытое и при этом достаточно известное. Не планировали одновременно запустить выставку для широкой публики, эдакую русскую E3?

Сразу хочу поправить – E3 делается не для широкой публики. Это тоже индустриальное мероприятие, просто в несколько ином формате (смещен акцент в сторону выставки), но со всеми сопутствующими ограничениями – до 18 лет вход запрещен, высокая (от $200) плата за участие и так далее.
Что касается отдельной экспозиции для геймеров – да, у нас есть желание ее организовать. Но приходится учитывать и финансовые особенности – на данный момент она себя не окупит. А делать совсем плохо, но «чтоб было», мы не хотим. Так что пока выжидаем.
До сих пор держим в уме идею совместить КРИ с полноценной игровой выставкой. Как показала лейпцигская Game Convention 2005, это возможно. Сейчас изучаем опыт немецких коллег и прорабатываем варианты. Вполне вероятно, что в будущем на КРИ смогут попасть и простые геймеры.

? Приподнимите завесу тайны над КРИ 2006. Какие сюрпризы готовите вы, а также разработчики и издатели? Сколько компаний примут участие в мероприятии?

Главный секрет мы уже раскрыли – это новый выставочный зал «Business Lounge». Общая выставочная площадь КРИ теперь составляет более 2000 кв.м – немало для конференции, согласитесь! В рамках КРИ 2006 разработчики и издатели обязательно представят новые проекты. По меньшей мере две компании (одна из Москвы, другая – из Киева) порадуют нас громкими анонсами. Впервые будет показана в играбельном виде весьма амбициозная отечественная MMORPG, созданная по мотивам культовой книги. Надеемся, что и за остальными участниками конференции не заржавеет. А всего в КРИ 2006, по нашим оценкам, примут участие более 220 компаний, из которых около 40 будут выставлены на КРИ Expo. ■

« Впервые будет показана амбициозная российская MMORPG. »

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

КРАСИВЫЕ ЗАКАТЫ BUGBEAR НАУЧИЛИСЬ ДЕЛАТЬ ЕЩЕ В RALLY TROPHY.

ДВЕРЬ МАШИНЫ №56 ЕЩЕ ДЕРЖИТСЯ КАКИМ-ТО ЧУДОМ, НО СКОРО ПОКИНЕТ СВОЕГО ВЛАДЕЛЬЦА.

Flatout 2

Месть водителю

Как и в прошлой части, разнообразные соревнования по выкидыванию водителей из машины никуда не изчезли. В игре будет двенадцать видов различных издевательств над Ragdoll-физикой и телами несчастных гонщиков. Причем в этот раз можно устраивать настоящие чемпионаты: сетевая игра поддерживается в полной мере, так что месть машин водителям должна принять поистине мировой размах.

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Empire Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Bugbear
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

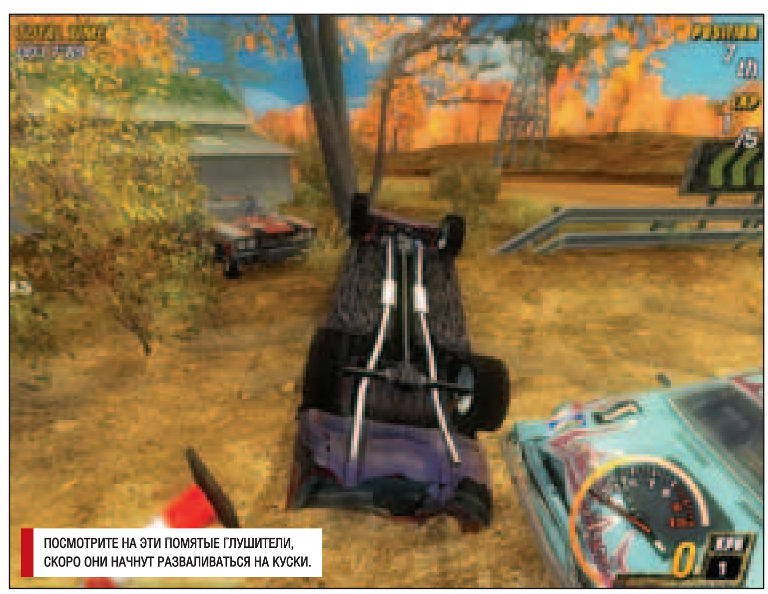
ОНЛАЙН:
http://www.bugbear.fi/flatout2

Финны из Bugbear не перестают меня удивлять. Уже после Rally Trophy было ясно: их ждет большое будущее. Выпустив же Flatout, они не просто обратили на себя внимание всей игровой общественности, но оставили глубокий след на славной дороге игровой индустрии. Жирный такой отпечаток автомобильной покрышки!

В выходе второй части разрушительных гонок я даже не сомневался. Но когда узнал, что она уже готова более чем наполовину, да еще и появится на консолях нынешнего поколения, я, честно говоря, был просто потрясен. Тем не менее, уже летом владельцы PlayStation 2, Xbox и PC смогут опробовать новый взрывной коктейль от Bugbear. А пока расскажем о том, что готово уже сейчас и было показано нам.

Прежде всего, доработанный и еще более впечатляющий физический движок. Помните, в первой части на трассе изредка попадались разрушаемые постройки? Так вот, теперь они украшают все трассы почти что от начала до конца! Ржавеющие аэропланы на кладбище самолетов, заборы, вывески, строительные леса, столбы, витрины, скамейки, водонапорные башни, краны – чего тут только нет! И все это можно разрушить! Не уронить и потолкать по трассе, а именно разрушить! Заборы рассыпаются на доски, столбы падают и остаются висеть на проводах, стекла разбиваются, отваливаются крылья у самолетов – и все в реальном времени. Сказка!

Но просто добавкой лишних объектов на трассу разработчики, понятное дело, не ограничились. Переработано поведение автомобилей, хотя и не сказать чтобы сильно. Машины стали более ручными, не так норовят сорваться в занос и умчать в известном только им направле-


ПОСМОТРИТЕ НА ЭТИ ПОМЯТЫЕ ГЛУШИТЕЛИ, СКОРО ОНИ НАЧНУТ РАЗВАЛИВАТЬСЯ НА КУСКИ.

ТО САМОЕ ПОЛЕ С САМОЛЕТАМИ И ВЕРТОЛЕТАМИ. ВРОДЕ, НИЧЕГО ОСОБЕННОГО: ПОНАСТАВИЛИ ОДИНАКОВЫХ МОДЕЛЕК. НО ВСЕ ОНИ ИНТЕРАКТИВНЫЕ, ИХ МОЖНО СЛОМАТЬ И СТОЛКАТЬ В ОДНУ БОЛЬШУЮ КУЧУ.

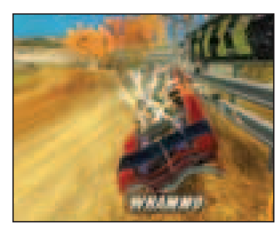
А какие у вас требования?

Так как мы наблюдали версию игры для PC, главное, что поразило, – требования к компьютеру. Ведь все уже привыкли, что любые новые проекты безумно прожорливы по части системных ресурсов, даже если графика в них на 2% лучше по сравнению с прошлым годом. Так вот, у Flatout 2 ситуация прямо противоположная – качество графики выросло, физика усложнилась, а требования остались прежними – на GeForce 4 игра отлично шла при максимальных графических настройках. Вот что значит правильная оптимизация!

нии. А вот система повреждений стала намного лучше. В первой части аварии были зрелищными, но гротескными, сейчас же пугающе правдоподобны. Раньше первым делом под машиной отваливался глушитель и болтался там половину гонки из стороны в сторону. Теперь же он сначала мнется, затем резким ударом отрывает его кусок.

КАК И РАНЬШЕ, ЗАБОРЫ НА СЕЛЬСКИХ ТРАССАХ СОВСЕМ НЕ ОГРАНИЧИВАЮТ ВАС В ПЕРЕДВИЖЕНИИ, ЛОМАЙТЕ ИХ И КАТАЙТЕСЬ ПО ПОЛЯМ СКОЛЬКО ВЛЕЗЕТ.

Вообще новая система повреждений, вкупе с более детализованными моделями автомобилей, разрушаемыми объектами на трассе и семью соперниками, производит не просто впечатление, а поражает наподобие ядерной бомбы, сброшенной на Racoon City. При столкновениях летят в стороны двери, капоты, стекла, глушители, водители. Все это украшено фейерверком из искр и частиц краски – зрелище незабываемое. Кстати, вечно вылетать из машины и затем появляться на месте вашему водителю никто не позволит, теперь он может просто-напросто умереть! Автомобили хоть и не стали лицензированными, зато разделились на три класса: Race, Derby и Street. Разница заключается в скорости и живучести. В показанной нам версии были машины только Derby-класса. Это проржавевшие до основания колымаги без фар, зато с настоящим рамным корпусом, который не боится прямых столкновений с бетонными стенами. Внутри каждого класса машины также делятся на группы – спортивные купе, джипы, седаны. Каждый обладает плюсами и минусами, а главное, своим неповторимым видом.
Гонки стали не только интерактивнее, но и увлекательнее. Появилось множество срезок и разветвлений, да и самих трасс теперь намного больше, тут вам и обычные городские улицы, и деревенские поля, и даже настоящий «наскаровский» овал. Можно уже сейчас смело сказать: Flatout 2 – суперхит. Самая безбашенная и разрушительная гонка 2006-го года! ■



Музыка для гонщика

В показанной нам версии не было такого замечательного саундтрека, как в первой части, так как музыки не было в принципе. Зато вот звуки машин очень порадовали: они стали почти как настоящие, особенно всевозможные захлебывания мотора после столкновения. А что может служить лучшей музыкой для любителя гонок?

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

КОГДА ВЫ ВСЕЛЯЕТЕСЬ В ЗЕЛЕНОГО БЕРЕТА, ИГРА НАЧИНАЕТ НАПОМИНАТЬ CALL OF DUTY.

МНОГИЕ УРОВНИ ПОХОЖИ НА ПЛОСКИЕ КАРТЫ ИЗ ПЕРВЫХ COMMANDOS. ТОЛЬКО ТЕПЕРЬ ОНИ ТРЕХМЕРНЫЕ.

Commandos Strike Force

Мультиплеер!

Для сетевых игрищ разработчики придумали несколько специальных военных режимов. Например, такой: игроки делятся на две команды, и в каждой один становится Шпионом. Остальные чистят друг другу морды; «убитые» не возрождаются, а остаются лежать на земле, изображая смертельно раненых. Шпион должен найти раненого врага, допросить его и узнать секретный пароль. (Во время допроса товарищам нужно прикрывать Шпиона). Ну а зная код, команда может зарядить бомбу и стереть врагов с лица земли.

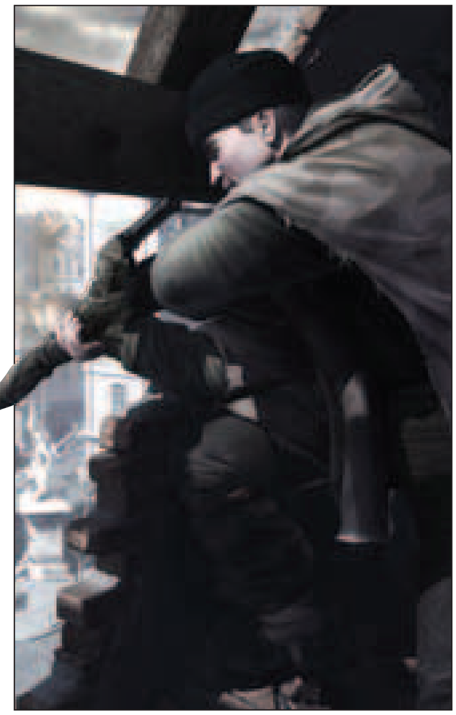
ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Pyro Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ВЫХОД:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://eidos.nd.ru/strike_force

Ну, докатились. И хочется поверить в возрождение тактического PC-сериала Commandos, но испанские кабальерос из Pyro Studios, похоже, не шутят. Commandos Strike Force – это действительно шутер от первого лица, действительно четвертая часть сериала, которая куда ближе к старым тактическим Commandos, чем кажется на первый взгляд. Из заснеженной Европы к нам прибыл диск с бета-версией и пятью картами, которые позже войдут в состав игры. Герой первого уровня Strike Force – Снайпер, который, думается, решил потягаться с Гарретом из Thief. Винтовка с оптическим прицелом идет в ход, только если дело пахнет керосином. Первое оружие – метательный нож, которым можно аккуратно перерезать глотку зазевавшемуся часовому. Задача Снайпера – прокрасться мимо немецких солдат и вызволить троих бойцов сопротивления. Вариантов развития событий два (как и в старых, тактических Commandos): либо вы находите удобную колокольню и уничтожаете всех гансов подчистую, либо тихо-тихо прошмыгнете под носом у часовых. Из игры пропали зеленые конусы видимости, так запомнившиеся каждому, кто играл в старые Commandos, а вместе с ними пропала и филигранная точность операций. Сегодняшние Commandos покажут Сэму Фишеру, где раки зимуют. Во втором уровне к делу подключается еще один старый знакомый – Зеленый Берет. Он покрепче Снайпера, и его епархия – винтовки, автоматы, гранатометы и прочие средства массового поражения. Когда на уровне оказывается сразу двое коммандос, движок позволяет игроку переключаться между ними по нажатию Tab. Задача уровня – отразить наступление немецких войск: Зеленый Берет со товарищи носится от укрытия к укрытию и панически отстреливается, а Снайпер прикрывает их с возвышения. Как распределить роли, как сохранить жизни союзникам и сдержать натиск – должен думать игрок. Например, если на

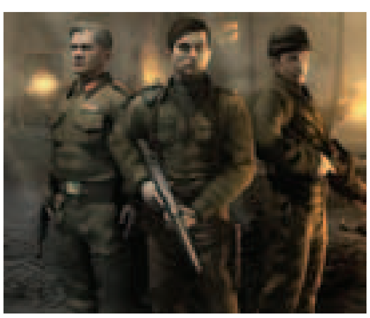
ВОТ ТАКОЙ ВИДЕЛ ВТОРУЮ МИРОВУЮ СНАЙПЕР, КОГДА ВЫ ГОНЯЛИ ЕГО ПО СПРАЙТАМ В COMMANDOS.

ПЕРЕОДЕВШИСЬ ФРИЦЕМ, ШПИОН МОЖЕТ УЧИНЯТЬ БЕСПОРЯДКИ ЗА СПИНОЙ НЕМЕЦКИХ СОЛДАТ. КАМЕРА ПОКАЗЫВАЕТ ЭКЗЕКУЦИЮ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.



Что такое RenderWare?

RenderWare – графический движок, созданный в Criterion Software. Особенности RenderWare – его простота, дешевизна и пригодность для любых целей. На RenderWare были созданы Grand Theft Auto: San Andreas и The Movies, Sonic Heroes и Burnout Revenge, Tony Hawk's Pro Skater 3 и Mortal Kombat Deception. Обычно считается, что RenderWare используют те, у кого не хватает денег и умения сделать собственный движок, но успех The Movies и Burnout Revenge убеждает нас в обратном. Принесет ли чужой мотор пользу Commandos Strike Force? Посмотрите на скриншоты.



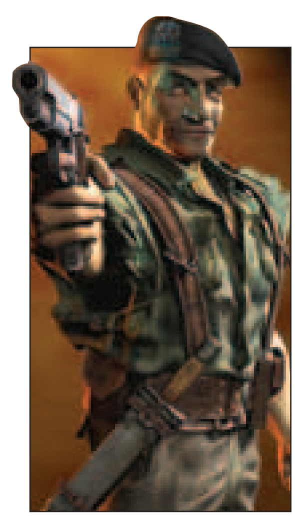
ваши позиции валит немецкая самоходка – значит, пора Зеленому Берету доставать связку гранат. А если вдалеке стрекочет тяжелый пулемет – это работенка для Снайпера. Отступив, бойцы встречаются с третьим и последним оперативником «Ударного отряда» – Шпионом. Он действует почти так же, как раньше в Commandos, – только теперь вы смотрите на его приключения не с высоты птичьего полета, а от первого лица. Подкравшись к расслабившемуся немцу и придушив жертву струной от пианино, Шпион получает офицерскую форму. Нарядившись лейтенантом, он может хоть колесом ходить перед солдатами, а те и бровью не поведут. Зато другие офицеры заинтересуются самозванцем, а генерал или агент гестапо мгновенно поднимет тревогу. С другой стороны, если Шпиону удастся раздобыть генеральскую форму, то и солдаты, и офицеры будут самозабвенно отдавать ему честь. Также в распоряжении Шпиона: гранаты с ядовитым газом, пистолет с глушителем и бесконечный запас звонких монет.

Как в это играть? Вопрос сложный. Из присланного нам превью-кода мы вынесли несколько важных фактов: во-первых, Strike Force – это и правда FPS, в котором переключаться между бойцами можно по нажатию одной клавиши. Во-вторых, в игре остался настрой старых, тактических Commandos. В-третьих, графический движок RenderWare, на котором сделана игра, безнадежно устарел. Что получится в итоге, предсказать непросто, а пока Commandos Strike Force в равной степени похожа на поделку с раскрученным именем и необычную игру в старой вселенной. ■

НА «РУССКИХ» УРОВНЯХ НАМ УДАЛОСЬ НАЙТИ НЕ ТОЛЬКО ВЫВЕСКУ «ЗИНГЕРЪ», НО ТАКЖЕ ПЛАКАТ С ИЛЬИЧОМ, ЖЕЛАЮЩИМ ТОВАРИЩАМ НОВЫХ УСПЕХОВ.

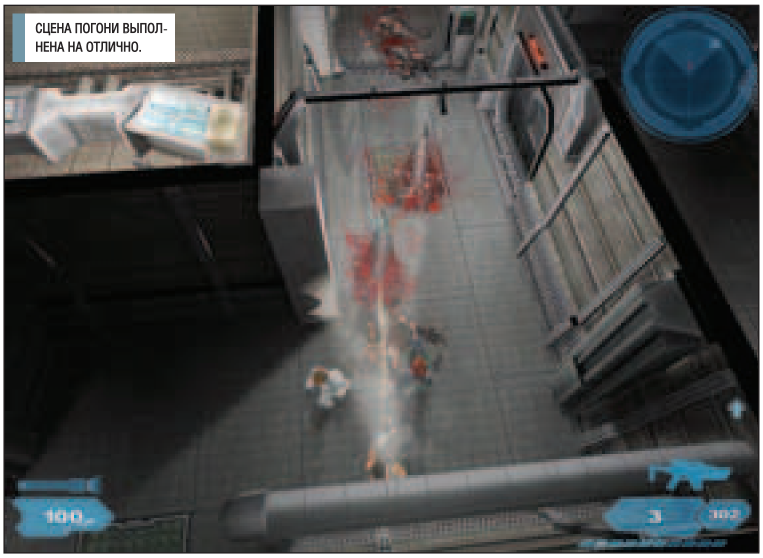
Экскурс в историю

Оригинальная Commandos: Behind Enemy Lines прославилась в конце девяностых. То была первоклассная тактическая игра, в которой игроку нужно было силами небольшого отряда выполнить ту или иную миссию глубоко за линией фронта. Вид – с высоты птичьего полета, действие – в реальном времени.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

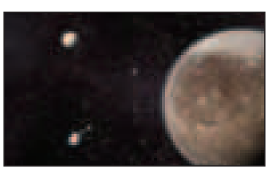
Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru



СЦЕНА ПОГОНИ ВЫПОЛНЕНА НА ОТЛИЧНО.

ВСЕ СКОЛЬКО-ТО ЗНАЧИМЫЕ ДЕЙСТВИЯ СОПРОВОЖДАЮТСЯ КОРОТКИМИ РОЛИКАМИ.

Shadowgrounds



Читайте с PDA

«На календаре – 2096 год. Полеты к Ганимеду стали обычным делом. Колония достигла неплохих успехов по освоению планеты, как вдруг…» История, безусловно, заслуживает внимания, но ее завязка оригинальностью не блещет. А ее развитие исполнено весьма любопытно. Кроме сценок на движке мы читаем PDA. А еще у нас есть женщина-проводник, с которой мы общаемся по радио. Да, совершенно верно, System Shock 2.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	dtp/Meridian4
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Вектор-Вега»
РАЗРАБОТЧИК:	Frozenbyte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.shadowgroundsgame.com

Будоражит ли вас протяжный скрип открывающейся вентиляционной решетки? Волнует ли треск искрящихся проводов и гул больших и непонятных механизмов? Что вы чувствуете, когда в фонарике садится батарейка? Когда густая, почти жидкая темнота наполняется металлическим стуком тысяч коготков, не хочется ли вам покрепче перехватить верный автомат?.. Если у вас есть уверенные ответы, присмотритесь к нашему теневому гостю повнимательнее.

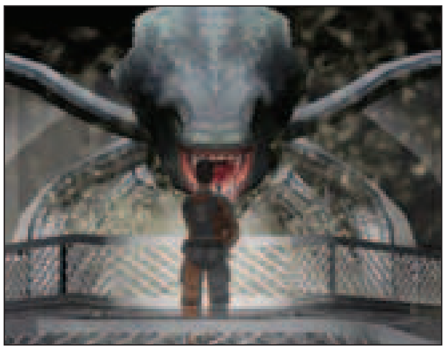
КАК ВЫ ЛОДКУ НАЗОВЕТЕ...

Shadowgrounds, по сути, – «аркадный Doom 3, вид сверху». Но акценты расставлены чуть по-другому: роль фонарика в «Думе» была не такой важной. Здесь его не нужно доставать, а при появлении демонов в смятении искать верный шотган среди цифровых клавиш или терзать колесико мыши. Будто пиратский попугай, он всегда с нами, на плече. Еще бы, ведь вокруг игры света и тени (нет, скорее, «теней и темноты») выстроен весь игровой процесс. Да, живые, динамические тени здесь – главное. К сожалению, этого не передать на иллюстрациях, но если вы когда-нибудь изображали на стене тени неизвестных науке животных с помощью направленной на стену лампы и собственных пальцев, все сразу поймете. Но боремся мы отнюдь не с черными зайцами на обоях спальной.

ГОСТИ ИЗ ПРОШЛОГО

Эрудиции геймдизайнера Shadowgrounds может позавидовать любой геймер со стажем. На первом уровне нам встретятся три вида монстров, каждый из которых отсылает к игровой классике.
Где только мы не видели «паучков», но местные – родом из Half-Life, даром что не пищат. Они разбегаются по углам от света фонарика, но стоит отвернуться, как они начинают сложные маневры за спи-

ПРИСМОТРИТЕСЬ ПОВНИМАТЕЛЬНЕЕ: ТЕНИ ОТ НЕСКОЛЬКИХ ИСТОЧНИКОВ СВЕТА!



ПЕРВУЮ ПОЛОВИНУ БИТВЫ БОСС ВЫГЛЯДИТ ПАИНЬКОЙ: ЗНАЙ СЕБЕ ХОДИ БОЧКОМ ПООДАЛЬ. НО КОГДА ПОЯВЛЯЮТСЯ ЕГО «ПОДЧИНЕННЫЕ», ВЫЖИТЬ СТАНОВИТСЯ НЕ ТАК ЛЕГКО.

Звуки страха

Уже сейчас можно сказать, что композитор и звукорежиссер Frozenbyte не зря ели свой хлеб. Звуковое оформление напрягает нервы до предела: гул компьютеров и отдаленные шаги на темной полуразрушенной базе никогда не предвещали ничего хорошего. А музыка во время погони не дает расслабиться ни на секунду. Но драматизма можно было и добавить: например, в Warhammer 40000: Dawn of War музыка как инструмент воздействия на игрока использовалась не в пример профессиональнее.

ной. А если (не дай-то бог!) сядет батарейка – накинутся стаей и глазом не моргнут.

Гости из Aliens vs Predator больше всего похожи на чужих и ведут себя соответствующе. Выламывая решетки, они вылезают из вентиляционных шахт и спешат попробовать главгероя на зуб. Если увидите, что кто-то из них остановился, не думайте, что он вдруг стал вегетарианцем или наелся от пуза. Он лишь готовится к прыжку.

Но не все встречные кусаются. Под конец уровня на сцене появляются любители перестрелок. Эти смахивают на Snakeman'ов из X-COM. Но вместо того чтобы подавать к столу горячее-огнестрельное, здешние белесые змеюки просто плюются ядом. Приходится подкармливать болезных свинцом.

НА РАДАРЕ ОТМЕЧАЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО ЗАДАНИЕ. НА НЕМ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ КРАСНЫЕ ТОЧКИ-ВРАГИ.

SHOOT IT BEFORE IT SHOOTS YOU

У всех «пушек» есть ограниченное самонаведение – достаточно просто повернуться в сторону очередного гада, и герой прицелится самостоятельно. Эта особенность может спасти жизнь в кромешной темноте: видя только алый от повреждений экран, можно (и нужно!) палить во все стороны из чего-нибудь скорострельного. Скажем по секрету: огнемет в таких случаях просто бесценен, ведь подпаленные шкурки врагов дают достаточно света, чтобы разобраться, кто, где и сколько.

Но мы не одиноки в своей борьбе. Ангела-хранителя, девушку, руководящую нашими передвижениями, мы встречаем в середине миссии. И как по мановению злой волшебной палочки, после воссоединения изо всех щелей выползают «чужие». Выход один – бежать…

Несмотря на свежие находки разработчиков и удачное применение чужого опыта, Shadowgrounds не хватает того высокобюджетного лоска, который переводит игру из разряда «любопытной диковинки» в «настоящий шедевр». И тем не менее, ждем полную английскую версию с плохо скрываемым нетерпением. ■

Поджигаем!

У большинства оружия есть дополнительный режим стрельбы. Например, после соответствующей модификации из огнемета можно распылить незажженное топливо, чтобы поджечь его впоследствии и создать практически непроходимую стену огня. Это обязательно пригодится, чтобы оторваться от погони.

Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru

ЭТОТ НЕВЕРОЯТНЫЙ ROCKET JUMP ПОДСТРОИЛИ ЗЛЫЕ РОБОТЫ. ЗАКОНЧИТСЯ ОН ФАТАЛЬНО.

ЦВЕТОВОЕ РЕШЕНИЕ НА ЕДИНСТВЕННОЙ АРЕНЕ НАПОМНИЛО ПЕРВЫЙ QUAKE.

RoboBlitz (RoboHordes)

А х-ящик просто открывался...

Приход аркадного геймплея на PC объясняется не так сложно, как можно было бы предположить. В Naked Sky восхищаются возможностями сервиса Xbox Live Arcade, который позволяет приобретать игры, не отрываясь от консоли. Но, в отличие от того же Steam, в Live Arcade продаются по большей части как раз несложные аркадные, спортивные и логические игры. Поэтому RoboBlitz окажется в хорошей компании себе подобных.

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, Xbox 360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Naked Sky Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

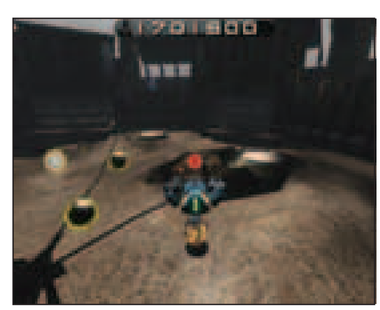
ОНЛАЙН:
http://www.nakedsky.com/projects.htm

Считается, что PC – платформа серьезная. Яркие геймплейные идеи и передовая графика – оправа для продуманного сюжета и увлекательных диалогов. А коли хотите играть красиво – будьте добры ознакомиться с работой сценариста. Ничего странного в этом нет, но иногда хочется всего лишь восторженно схрумкать шоколадку нового движка и запить какой-нибудь забористой аркадной мешаниной. Веселые ребята из Naked Sky не задумываясь разрешают нам вылить сценарный суп в окно. Информацию о предстоящей заварушке пришлось собирать по крупицам. Но даже после сбора все описание уложится в одну фразу: робот по имени Blitz спасает родную фабрику. Поэтому не станем распространяться о непростой судьбе главного героя или пересказывать очередную историю о лицензированной «игровой вселенной», а скажем лишь, что за «красотищу» здесь отвечает Unreal Engine 3, а главным по физике назначен его партнер Ageia PhysX.

Физический движок – изюминка, которой игра могла нас соблазнить. Судите сами: несколько раз за раунд ворота небольшой арены раскрываются, и на Блица устремляются «утюги» и «сковородки» самых причудливых очертаний. Одни стреляют, другие пускают ракеты, а наиболее многочисленные – серые шарики – пытаются взять на таран. Как и полагается сумасшедшим роботам, наши враги умом не блещут. С вооружением тоже не очень. Мы насчитали в демо 3 вида оружия и 2 бонуса.

Но все меняется, когда мы вспоминаем про изящный налет «пазловости». На арене размещены несколько белых люков. В начале раунда из них появится какое-нибудь устройство, включив которое… Нет, с уверенностью предсказать последствия непросто. Женский голос за кадром авторитетно заявляет: что-то заработало. Дальше – заморозка времени, трюки с гравитацией или что похуже. Но с одним эффектом ошибиться было сложно: зачем этот большой каменюка стоит так высоко? Конечно, чтобы грохнуться и всех раздавить! И не просто грохнуться. Катаясь по пятачку, населенному спятившими железяками, он еще и на земле след оставляет, демонстрируя возможности детища Ageia.

Увиденное впечатляет. Надеемся, что в полной версии не только добавятся арены-враги-оружие, но и будет доработан (не самый удобный пока) интерфейс. ■



ОДНАЖДЫ
ЧЕЛОВЕ-
ЧЕСТВУ
ПРИДЕТСЯ
НАЧИНАТЬ
ВСЁ ЗАНОВО...
ADVENT
RISING
ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА
(GamePro)
ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ
ЭТОГО СЛОВА
(Play)
ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА
(IGN)
BRADYGAMES
TAKE YOUR GAME FURTHER
ATI
GLYPHX
MAJESCO
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
The Advent Rising logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Entertainment Company. Developed by GlyphX Games. Published and distributed by Majesco Entertainment Company. © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All Rights Reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука".
Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
Бука

НЕ ОБОЙДЕНЫ ВНИМАНИЕМ И СПЕЦЭФФЕКТЫ: КРАСОЧНЫХ ВЗРЫВОВ, ГРОХОТА И РАЗЛЕТАЮЩИХСЯ ВО ВСЕ СТОРОНЫ ЗАПЧАСТЕЙ ХОТЬ ОТБАВЛЯЙ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | XBOX 360

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	From Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12 (Xbox Live)
ДАТА ВЫХОДА:	2 квартал 2006 года (Европа)
ОНЛАЙН:	http://www.fromsoftware.co.jp

Chromehounds

Chromehounds мчится к полкам магазинов с неотвратимостью боевого робота. Самое время покумекать об обороне.

Очередная игра про роботов от студии From Software уже удостаивалась нашего внимания в 199 номере «Страны Игр». Не то чтобы с тех времен в проекте наметились коренные перемены или создатели вдруг посулили золотые горы, нет. Но амбициозность разработчиков все же заставила нас еще раз вернуться к Chromehounds и рассмотреть ее более пристально, тем более что до выхода игры осталось уже совсем немного времени. Хотя внешне Chromehounds напоминает самую обыкновенную потасовку консервных банок с открывалками, сами разработчики склонны именовать ее коктейлем из экшна и стратегии, в котором боевая часть одолжена у шутеров с видом от первого лица и игр серии Armored Core, а тактическая – у жанра RTS. Подтверждают эти слова и сами сражения: в Chromehounds всегда найдется место подвигу и личному мастерству воинов, но ключ к успеху все равно кроется в слаженных действиях всего отряда, грамотных решениях командира и его умении правильно оценить ситуацию на поле брани. Даже одиночный режим, в который разработчики намерены включить около четырех десятков миссий, будет чувствителен к выбору робота, предлагая водителям разных боевых машин разные же задания. А что уж говорить о фундаменте Chromehounds – мультиплеере, в котором каждый игрок становится членом команды из шести воинов, частью единого смертоносного механизма, и в зависимости от того, каким именно роботом он управляет, определяются его задачи и сам стиль поведения на всю игру. Оказались в кокпите машины-разведчика – будьте добры скакать кузнечиком по окрестностям и разыскивать врага, влезли в машину с сильными дальнобойными орудиями – удаляйтесь в тыл и считайте себя снайпером, решающим, кому еще можно пожить, а кому уже и хватит. А уж коли управляете тяжелым «десантником», добро пожаловать в ближний бой.
Разумеется, роботы – не священные коровы, к которым нельзя прикоснуться. Воин перед каждым бо-

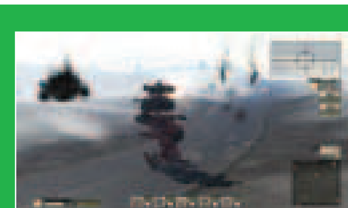
Баланс – наше все

Говоря о создании игры, разработчики из From Software основной своей целью и в то же время главной сложностью, с которой пришлось столкнуться при разработке, называют построение баланса между индивидуальными возможностями каждого робота и возможностями всей команды в целом. Иными словами, создатели попытались дать игрокам как можно больше доступных тактических решений, выбор которых во многом зависит от включенных в команду роботов. Будем надеяться, что все у них получилось и обещания сделать стратегию боя не менее важной, чем сам процесс расстрела врагов, не окажутся пустыми словами.

БИТВЫ ПРОИСХОДЯТ НЕ ТОЛЬКО ПРИ СВЕТЕ ДНЯ, НО И ГЛУБОКОЙ НОЧЬЮ. РОБОТАМ ЭТО, САМО СОБОЙ, НИЧУТЬ НЕ МЕШАЕТ.

Все в онлайн!

Поскольку мультиплеер обещает стать краеугольным камнем Chromehounds, оставляя одиночный режим для тренировок и оттачивания мастерства, во From Software намерены как следует разнообразить жизнь любителей сетевых баталий. Специально для них издательством Sega будет открыт независимый сервер, на котором всегда можно справиться о собственных успехах и результатах других игроков. Списки самых искусных водителей роботов будут доступны как через Xbox Live, так и на официальном сайте игры. Также From Software подумывает над тем, чтобы задействовать Сеть и для поставки нового контента. Предполагается, что, заплатив сущие копейки, игроки смогут скачивать специальные дополнения в которые, вероятно, будут включаться новые миссии, карты и детали для роботов. Впрочем, пока эта возможность официального подтверждения не получила.



Каждый игрок становится членом команды из шести железных воинов, частью единого смертоносного механизма.

НЕСМОТРЯ НА ГРОЗНЫЙ ВИД И ОБИЛИЕ НА КОРПУСАХ РОБОТОВ РАЗЛИЧНЫХ НЕПОНЯТНЫХ ПРИСПОСОБЛЕНИЙ, УПРАВЛЯТЬ ИМИ МОЖНО НАУЧИТЬСЯ ВСЕГО ЗА НЕСКОЛЬКО МИНУТ.

ем имеет полное право настроить машину «под себя». Наши постоянные читатели уже знают, что в Chromehounds будет около трехсот типов запчастей, а мы добавим к этой информации еще и тот факт, что наряду с модификацией технических узлов можно менять и внешний вид верного «скакуна», выбирая окраску корпуса и эмблему на нем. Надеемся, в списке доступных логотипов окажется рисунок разъяренной панды-убийцы.
В From Software основными особенностями Chromehounds считают как раз необходимость думать во время боя, изобретая хитрые тактические ходы, а также возможность модифицировать роботов по своему усмотрению. Скромничают разработчики, ох скромничают, графика тоже заслуживает восторженной оды. Взяв курс при создании внешнего вида игры на «топовые» компьютерные проекты, в From Software сотворили поистине великолепные модели роботов, в которых анимированы даже незначительные, казалось бы, детальки. Во время боя игра просто превращается в сказку: изобилие разрушаемых объектов на поле брани (а в одном лишь мультиплеере карт обещают предоставить никак не меньше сотни) создает иллюзию настоящего боя тяжелых машин, способных одним ударом стальной конечности сокрушить любое «гражданское» здание. ■

Обойдемся без HDTV

Еще одним немаловажным достоинством Chromehounds наверняка станет ее дружелюбность по отношению к не слишком богатым геймерам. Очевидцы, которым посчастливилось опробовать демо-версию в действии, утверждают, что детище From Software не только вольготно чувствует себя на новомодных и дорогих HDTV, но и считает своим долгом прилично выглядеть на самых обычных телевизорах. Конечно, «ящик» высокой четкости любой игре для Xbox 360 нравится больше, но Chromehounds не ударит в грязь лицом и на тех аппаратах, что стоят дома у большинства из нас.

В ВООБРАЖЕНИИ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРОВ МОНСТРЫ ПОХОЖИ НА ДИНОЗАВРОВ ИЗ «ПАРКА ЮРСКОГО ПЕРИОДА».

ПЕРВОЕ ПРАВИЛО НАСТОЯЩЕГО ОХОТНИКА: МОНСТРОРЕЗКА ДОЛЖНА БЫТЬ БОЛЬШОЙ!

ВТОРОЕ ПРАВИЛО НАСТОЯЩЕГО ОХОТНИКА: В СЛУЧАЕ ОПАСНОСТИ БЕЖАТЬ НУЖНО БЫСТРО.

СЫТЫЙ ОХОТНИК ДОБР, БЛАГОДУШЕН, ПОЛОН СИЛ, ЗДОРОВЬЯ И ГОТОВНОСТИ ПОУБИВАТЬ ВСЕХ ЧУДОВИЩ.

PC | PSP | GAMECUBE | XBOX | GBA | XBOX 360

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 (США)

ОНЛАЙН:
http://www.capcom.com

Monster Hunter Freedom

Phantasy Star Online про охотников на динозавров, или Если где-то живут монстры, значит это кому-нибудь нужно.

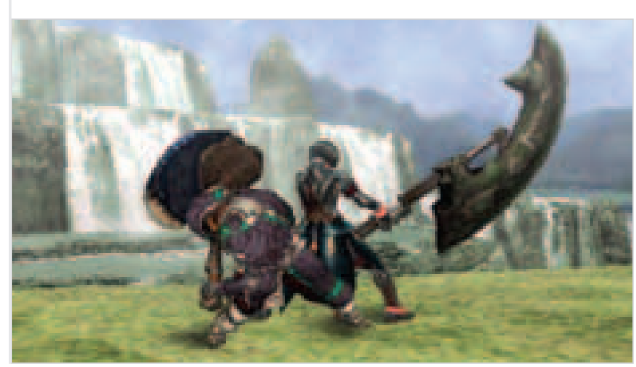
А действительно, зачем нужны на свете чудища? Вот лошадки, например, друзья человека: они бегают по полям, участвуют в скачках и любят морковку. Собачки тоже друзья человека: пасут стада, гавкают, кусаются и умудряются втиснуться в маленькую коробочку Nintendo DS. Слоники человеку не друзья, они сами по себе, но и смысл их существования при желании можно определить. А вот зачем нужны на свете чудища?

В известной своими странными наклонностями компании Capcom (такая любовь к зомби – это ненормально) твердо уверены, что все лохматые, зубастые и когтистые твари нужны для одной лишь цели – чтобы было кого убивать. Этакие подвижные мишени, которые при случае и сдачи дадут (не то что собачки). В мире Monster Hunter Freedom все население помешано на монстрах, здесь каждый второй в свободное от семейной жизни время занимается как раз тем, что выслеживает всяких птеродактилей и гигантских обезьян, а потом зверски лупит их по голове дубиной до летального исхода. Дикие люди, что с них взять... Но в чужой монастырь со своим уставом лезть, по меньшей мере, неразумно, а потому придется с такими порядками смириться, взять в руки топор покрепче и пойти показать этим чудам-юдам, куда Кинг-Конг слонят не гонял.

Перво-наперво начинающий игрок в Monster Hunter Freedom должен создать своего персонажа: настоящий охотник, как известно, могуч, вонюч и волосат (чтобы за своего приняли). А после начинается истинное веселье: свирепая рубка с различными тварями, сбор трофеев и шумные пиршества в честь громких побед. Изобилие заданий, будь то убийство какого-нибудь монстра или, скажем, убийство другого монстра (хотя иногда разнообразия ради могут попросить и яйцо дракона из гнезда стащить), не даст скучать никому. Для тех же, кому захочется ощущений поострее, существует специальная кухня, где дружелюбные повара-чудовища готовят различные кушанья. Проба такого сродни игре в рулетку: может сила атаки вырасти, а может и нос отвалиться... ■

Вся правда о монстрах

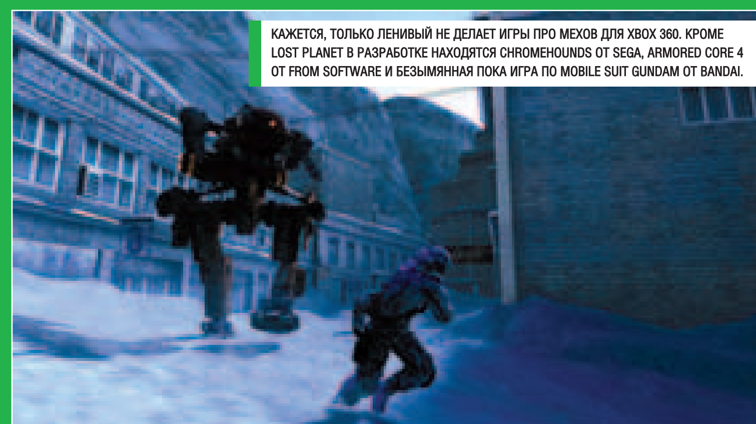
Лейбл Monster Hunter широко известен, прежде всего, в Японии, где представительницы этой серии расходятся очень даже неплохо. Детище Capcom раньше ориентировалось в первую очередь на многопользовательские режимы; роль охотника на монстров подразумевала работу в команде и тесное взаимодействие с другими игроками. Но в случае с Monster Hunter Freedom акценты меняются – теперь игра может предложить не только сильный мультиплеер, но и интересные сюжетные миссии. Судя по всему, японские геймеры совсем не против – вышедшая на японский рынок в декабре 2005 года героиня нашего превью была встречена потомками самураев более чем радушно.



SHADOW OF THE COLOSSUS
ТЕНЬ КОЛОССА НЕ ЗАСЛОНИТ ЛУЧ СВЕТА
Shadow of the Colossus ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Live In Your World. Play In Ours." is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
Только для PlayStation.2

СВЯЗЫВАТЬСЯ С ЭЙКРИДАМИ НАСТОЯТЕЛЬНО НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ. ДУЙ ЗА ШАГАЮЩЕЙ БОЕВОЙ МАШИНОЙ, ДРУЖИЩЕ.

В ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ – ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ТЕРМОМЕТР. КТО БУДЕТ БЕГАТЬ ПО УЛИЦЕ БЕЗ ШАПКИ, ОТМОРОЗИТ УШИ.



КАЖЕТСЯ, ТОЛЬКО ЛЕНИВЫЙ НЕ ДЕЛАЕТ ИГРЫ ПРО МЕХОВ ДЛЯ XBOX 360. КРОМЕ LOST PLANET В РАЗРАБОТКЕ НАХОДЯТСЯ CHROMEHOUNDS ОТ SEGA, ARMORED CORE 4 OT FROM SOFTWARE И БЕЗЫМЯННАЯ ПОКА ИГРА ПО MOBILE SUIT GUNDAM ОТ BANDAI.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года

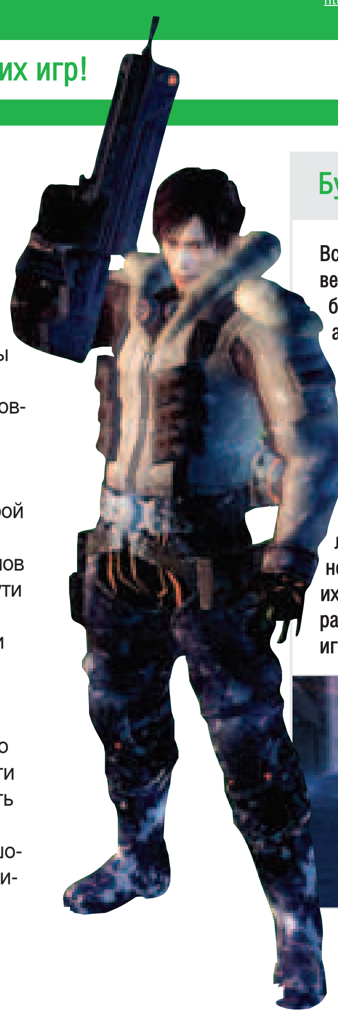
ОНЛАЙН:
http://www.capcom.co.jp/lostplanet

Lost Planet: Extreme Condition

Смотрите, на Xbox 360 в самом деле будет много хороших японских игр!

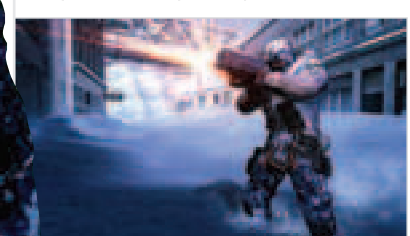
К Blue Dragon Акиры Ториямы и Хиронобу Сакатуги, Ninety-Nine Nights Тецуи Мидзугути и Dead or Alive 4 Томонобу Итагаки присоединяются все новые и новые будущие хиты. Десятого декабря, в день японского запуска Xbox 360, Capcom анонсирует свой второй эксклюзив (первым, если вы следите за ходом событий, стало магазинное зомби-мочилово Dead Rising). Игра дебютировала с помпой: компания выкатила впечатляющий трехминутный трейлер и кучу HD-скриншотов. Место действия: «потерянная планета», покрытая снегом и льдом. При глубоком минусе на термометрах, люди борются за выживание в бесконечной тундре, где обитают только зубастые хищники и невесть как туда попавшие огромные чудовища-эйкриды. Главный герой, не знающий страха пилот Уэйн, виртуозно управляет ходячими боевыми машинами, но из своего прошлого помнит только одно: отец его погиб от лап эйкридов. Уэйн, хотя и помогает живущим на планете людям, лелеет мысли о мести.

Lost Planet: Extreme Condition – проект «второй волны» для Xbox 360, его графика значительно превосходит картинку из любой игры стартовой линейки. Кажется, движок обрисовывает ледяную пустыню на километры вокруг, одинаково тщательно отображает модели людей и двуногих мехов, гигантские эйкриды с каждым шагом поднимают снопы снега, а мелких чудищ в логове и вовсе сосчитать невозможно. Авторам удался и эффект яркого зимнего солнца, и замечательные снежные бураны. Кстати об авторах. Над игрой работают лучшие люди Capcom: Кейдзи Инафуне (создатель сериалов Mega Man и Onimusha), Дзюн Такеути (он будет вести одновременно Resident Evil 5 и Lost Planet), Кендзи Огуро (дизайнер первой и третьей Onimusha). Верная традициям, Capcom снова моделирует внешность главного персонажа с живого актера из плоти и крови. Этой чести удостоился корейская знаменитость Ли Бьен Хон (Lee Byung-Hun), сыгравший одну из главных ролей в шокировавшем МКФ фильме «Объединенная зона безопасности». ■

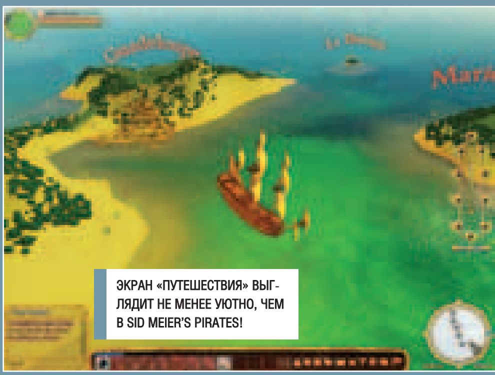


Будет ли поддержка Xbox Live?

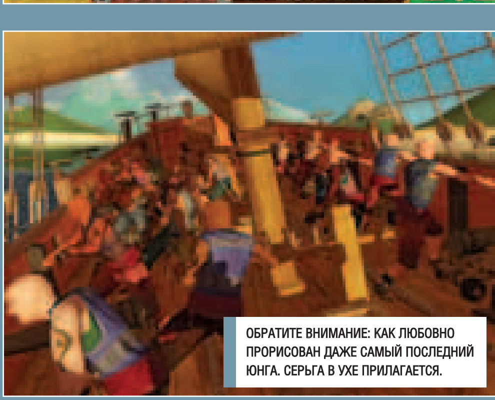
Всенепременно будет – отвечают нам ответственные лица в Capcom. Компания набила руку на японском онлайновом сериале Monster Hunter, и весь опыт создания сетевых игр для PS2 теперь пойдет на разработку отличных кооперативных и состязательных режимов для Lost Planet. Идея многопользовательской игры напоминает прижившийся на Xbox сериал MechAssault: успех завязан на грамотном использовании различных видов техники. Персонажи будут носиться по полю боя как на своих двоих, по колено в снегу, так и на многообразных боевых машинах. Очень хочется играть за монстров-эйкридов.



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
ЯЙЦА СОСЕДА ФАБЕРЖЕ
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.



ЭКРАН «ПУТЕШЕСТВИЯ» ВЫГЛЯДИТ НЕ МЕНЕЕ УЮТНО, ЧЕМ В SID MEIER'S PIRATES!



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: КАК ЛЮБОВНО ПРОРИСОВАН ДАЖЕ САМЫЙ ПОСЛЕДНИЙ ЮНГА. СЕРЬГА В УХЕ ПРИЛАГАЕТСЯ.

ЕСЛИ ПИРАТЫ РАЗНЕСУТ АРМАДУ ИСПАНСКОЙ КОРОНЫ, ТО ГОРОЖАНАМ ПРИДЕТСЯ ПОПРОЩАТЬСЯ С ИМУЩЕСТВОМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Flying Lab Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Akella Online
РАЗРАБОТЧИК:	Flying Lab Software / «Акелла»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.burningsea.com

Pirates of the Burning Sea («Корсары Онлайн»)

«Корсары» под флагом «Акеллы» уплывают в онлайн, где их ждут уже четвертый год.

Преждевременный запуск «Корсаров III» напомнил всем разработчикам, что торопиться с проектами такого масштаба не стоит. Поспешишь – людей насмешишь, и вместо того чтобы упиваться славой, будешь бесконечно латать прорехи.
Но у Pirates of the Burning Sea мало общего со знаменитой серией «Акеллы», кроме названия. Компания Flying Lab Software еще без малого четыре года назад взялась за диковинную по тем временам «морскую MMORPG».
Чуть погодя к проекту подключилась «Акелла», известный специалист по пиратской тематике, и подарила ему несколько потрясающих моделей кораблей. А издает игру специализированное онлайновое подразделение Akella Online – оно же ведет такие масштабные проекты, как EverQuest II и PlanetSide.
Ну а чтобы русские игроки встретили дорогого гостя хлебом-солью, Pirates of the Burning Sea переименовали в приятных родному уху «Корсаров Онлайн».

«ШПАГА... Я УЖЕ ПОДУМАЛ, ЧТО ОНА ОКАЖЕТСЯ ДЕРЕВЯННОЙ»

Как вы наверняка смекнули, вас ждут Карибы. На дворе, точнее на море, 1720 год. Грызня трех ведущих держав Старого Света за новые земли в самом разгаре, пираты грабят набитые золотом торговые суда, а кто-то просто слоняется от порта к порту, перебиваясь случайной работой. Каждый игрок, выходящий на просторы «Пылающего моря», получит в распоряжение дохленькую посудину и некоторое количество пиастров на первое время. Потом он решает, кем быть: военным офицером на службе одной из держав, торговцем, искателем приключений или, конечно же, пиратом. Выбор «профессии» впоследствии определит отношение к вам других игроков и доступные задания. Вряд ли английский посол захочет иметь дело с пронырой, который бесстыдно «косит» под Джека Воробья. Впрочем, место подвигу найдется даже в жизни заурядного торговца. Задания в Pirates of the Burning Sea устроены так, что самому ленивому

Правь, Британия, морями!

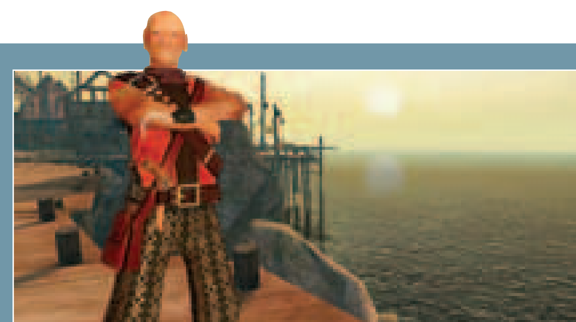
Игрок в «Корсарах Онлайн» волен принять присягу и служить одной из трех вечно враждующих наций: Британии, Франции или Испании. Плавая под флагом какого-нибудь государства, вы обязательно получите жалование и никогда не останетесь без дела. Но вместе с тем, ваш корабль и команду втянут в дележку главного пирога – Карибского архипелага. Игра будет сама сталкивать геймеров в PvP-сражениях, исход которых напрямую повлияет на то, кто же станет настоящим хозяином морей. Отвоевывать предстоит также и города, форты и другие важные точки на карте. Вполне возможно, нас ждут грандиозные сражения целых флотилий.

КАК ВИДИТЕ, КАРТИНКА ОНЛАЙНОВЫХ КОРСАРОВ СОВСЕМ НЕ УСТУПАЕТ ВИДАМ ИЗ ПОСЛЕДНЕГО ДЕТИЩА «АКЕЛЛЫ».

ВСТРЕТИТЬ ЖЕНЩИНУ-КАПИТАНА В ТЕ ВРЕМЕНА БЫЛО КРАЙНЕ СЛОЖНО. НО НЕ В ВОСТОЧНЫХ МОРЯХ – КИТАЙСКИЕ АДМИРАЛЬШИ СЛАВИЛИСЬ СВОЕЙ СВИРЕПОСТЬЮ!

Сделай своего Джонни Деппа

Игра «Пираты Карибского моря» давала на попечение всего лишь одного персонажа. «Корсары III» тоже недалеко ушли от предшественника – выбрать можно было из двух заготовленных заранее героев. А вот в «Корсарах Онлайн», как и положено в MMORPG, вас ждет полная свобода в создании своего виртуального воплощения. Изменяются дюжины характеристик: волосы, лицо, руки, одежда, обувь, шляпы, цвет снаряжения и даже рисунки на нем. Разработчики полагают, что в их электронном Карибском бассейне вы не найдете двух одинаковых персонажей. Обещают нам уникальность всего и вся, разумеется, не в первый раз, но если в каком-нибудь World of Warcraft дизайнеры месяцами штамповали всевозможные доспехи и щиты с различными характеристиками, то в XVII веке прыгающий по кораблю паладин смотрелся бы несколько не к месту. Поэтому придется рисовать подходящую случаю одежду, причем, не в одном и не в двух десятках экземпляров.



Грызня трех ведущих держав Старого Света за новые земли в самом разгаре, а пираты грабят набитые золотом торговые суда.

В КАКОМ ПРИЛИЧНОМ ПОРТУ НЕТ БАРА?

подписчику доведется сыграть главную роль по всем канонам пиратского жанра. Вы обязательно повстречаете старых врагов, обретете новых союзников и вспомните о вечной любви. Следуя новомодному веянию, сюжеты не повторяются, и каждому игроку достанется свой собственный. Но неигровые персонажи заняты в нескольких спектаклях разом. Для кого-то ваш старый родственник-пират окажется смертельным врагом. Или вдруг выяснится, что сестра, которую вы давным-давно потеряли, выскочила замуж за вашего бывшего боцмана. Выглядят «Корсары Онлайн» неописуемо хорошо. Вода, определенно, одна из лучших в игровой индустрии вообще. Да и странно ожидать другого от людей, которые из года в год наводят красоту виртуальных водных просторов.

ВЕСЛА НА ВОДУ!

Раньше игры про пиратов навевали воспоминания о священной классике Сида Мейера образца 1987 года. Сейчас же, на волне успеха фильма «Пираты Карибского моря», проекты про корсаров, одноногих капитанов и говорящих попугаев появляются с тревожным постоянством. Вот ближе к лету придет время и Pirates of the Burning Sea показаться игровому сообществу, когда World of Warcraft набьет оскомину, потихоньку начнутся отпуска, а на экранах кинотеатров будет бушевать «Пираты Карибского моря: Сундук Мертвеца». ■

«Пиратский» звукорежиссер

Дабы еще глубже окунуть игроков в соленую воду Pirates of the Burning Sea, ребята из Flying Lab Software не поскупились на голливудского композитора и звукорежиссера Ричарда Кинга. Мистер Кинг два года назад в поте лица трудился на съемочной площадке морского блокбастера Master and Commander (известного у нас как «Хозяин морей: На краю вселенной») и был номинирован на «Оскар-2004» за звуковые эффекты. Похоже, игра порадует не только отличной картинкой, но и убаюкивающими звуками прилива, криками чаек и оглушительными залпами из бортовых орудий.

СРЕДИ НАЗВАНИЙ ЗВЕЗДНЫХ СИСТЕМ – НИ ОДНОГО ЗНАКОМОГО. СТРАННО.

«6 ТАЛАНТЛИВЫХ ПАРНЕЙ НЕЖНО ПРИКРОЮТ МОГИЛЬНОЙ ПЛИТОЙ ЛЮБОГО ВАШЕГО ВРАГА».

СЕРДЦЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА – ТАКТИЧЕСКИЕ БАТАЛИИ В КОСМОСЕ, ПО-ПРЕЖНЕМУ РАДУЮТ ГЛАЗ.

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactics/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Xbow Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/starwolves2

«Звездные волки 2»

Громкий проект, про который никто ничего не знал. Такая вот краснодарская аномалия.

Ситуация вокруг игры сложилась весьма абсурдная – разработка велась полным ходом, многочисленные зарубежные и отечественные поклонники первой части делали свои сайты и модификации и ждали сиквел, но существование продолжения держалось в строжайшем секрете. Лишь когда игра практически подошла к релизу, был запущен официальный сайт и появились первые интересные подробности. 2232 год. Война с пришельцами продолжается, поскольку контакт с ними так и не удалось наладить. Воспользовавшись чрезвычайным положением, Военно-космические силы отобрали власть у трансгалактических корпораций и оттеснили их на окраины Империи (таким образом продолжена сюжетная линия «За Императора!» из оригинала). Конечно, корпораты не собираются просто так отказаться от былого влияния и жаждут реванша…

Где война и интриги – там и наемники, и столь уважаемому подразделению, как «Звездные волки», без дела сидеть не придется. Перед нами – вся освоенная человечеством часть космоса, более 50 звездных систем, и в каждой найдется чем заняться. Прежняя весьма линейная структура миссий осталась в прошлом. Есть карта Галактики, по которой можно свободно перемещаться, и в каждой системе выдаются как сюжетные, так и случайно создаваемые задания.

Другое новшество – наем дружественных отрядов для прохождения особо сложных миссий. Наемники отличаются опытностью, численностью, вооружением и, соответственно, ценой. Списывать со счетов собственную команду, конечно же, тоже не стоит, ведь в ее распоряжении новое поколение истребителей, созданных на основе технологий Чужих и Предтеч, и еще более мощные стволы и ракеты.

Судя по скриншотам, движок и интерфейс изменились не сильно, разве что добавилось множество новых, весьма оригинальных моделек кораблей.

Но оно и к лучшему, если разработчики потратили все силы на доводку до ума нелинейности, ролевой системы и игровой механики.

Осталось только дождаться релиза и проверить, так ли это. ■

СОТРУДНИКОВ РЕДАКЦИИ СМУЩАЕТ ПОХОЖЕСТЬ БРЮНЕТКИ НА СОЛИСТКУ ГРУППЫ «ТАТУ». РИСОВАЛИ В ПАРУ К РЫЖЕЙ?

Девушка с обложки

Когда мы посвятили первым «Звездным Волкам» тему номера, для нашей обложки была нарисована рыжая наемница, которая затем угодила и на обложку самой игры. Но, что характерно, в первой части такого персонажа не было вообще. В связи с этим очень порадовала появившаяся в игровых журналах реклама с «нашей» рыженькой в компании симпатичной брюнетки. Как оказалось, вместе они будут составлять экипаж корабля-базы, получать специальные умения, и «мазершип» наконец-то перестанет быть неповоротливой обузой, отнимающей опыт за сбитых врагов у пилотов. Правда, перезарядка ракет останется столь же неудобной. А еще на скриншотах видно главного героя и Эйса: интересно, каких знакомых мы еще встретим?

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
МЕХАНОИДЫ 2
ВОЙНА КЛАНОВ
Ролевая игра для тех, кто любит свободу и готов принимать решения
SKYRIVER STUDIOS
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2001-2005 SkyRiver Studios.

ДАЖЕ В ВЕРСИИ ДЛЯ PSP ИСПОЛЬЗУЮТСЯ СЛЕГКА АДАПТИРОВАННЫЕ КАРТЫ ИЗ АРКАДНОГО OUTRUN 2 SP. И ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ГЛУБИНУ ПРОРИСОВКИ!

САМАЯ НОВАЯ FERRARI – ENZO. СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ!

ОДНО ИЗ НОВОВВЕДЕНИЙ (ПО СРАВНЕНИЮ С OUTRUN 2) – ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ «ЭФФЕКТ SLIPSTREAM». ЕСЛИ ВЫ ПРИСТРОИТЕСЬ ЗА ДРУГОЙ МАШИНОЙ, ТО СМОЖЕТЕ РАЗОГНАТЬСЯ СВЕРХ МАКСИМАЛЬНОЙ ДЛЯ ВАШЕГО АВТО СКОРОСТИ.

ТРАДИЦИОННАЯ ДЛЯ OUTRUN МИССИЯ: РАЗВЛЕКАЕМ ПРЕКРАСНУЮ ПАССАЖИРКУ.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, PSP
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Sega-AM2/Sumo Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.outrun2006.com

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Чтобы оценить прелесть OutRun, больше не нужно быть завсегдатаем залов игровых автоматов.

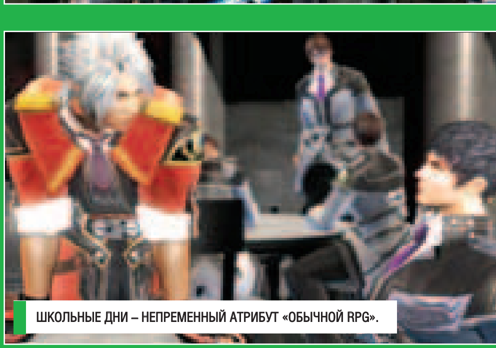
OutRun – сравнительно малоизвестный гоночный сериал, затерявшийся на фоне громких Need for Speed и Burnout. Казалось, что разработчики и сами не стремились «идти в народ»: OutRun 2 вышел только на Xbox, а переработанная версия OutRun 2 SP осталась эксклюзивом на игровых автоматах. Зато каким эксклюзивом! В лондонском центре Trocadero четыре слинкованные машины с OutRun 2 SP не простаивают ни секунды, и даже в питерском «Гранд-Каньон», где стоит всего два автомата, популярность OutRun 2 SP кроет Ridge Racer V и Wangan Midnight Maximum Tune 2, как бык овцу. Хотите посмотреть? Вот адрес: *г. Санкт-Петербург, метро Проспект Просвещения, пр. Энгельса, д. 154*.
Но мы, однако, отвлеклись. Тема этого материала – консольный OutRun. Sega наконец-то выпускает OutRun 2006: Coast 2 Coast на широком наборе платформ: персональных компьютерах, Xbox, PlayStation 2 и PlayStation Portable одновременно. В сущности, эта игра – расширенный порт OutRun 2 SP с игровых автоматов, адаптированный для домашних консолей. Это значит, что помимо «аркадного» режима в игре появится немаленькая кампания, по ходу которой вы должны будете выполнять разнообразные миссии, зарабатывать «мили», тратить накопленное на апгрейд автомобилей, новые модели машин и прочие бонусы.
Но изюминка OutRun 2006: Coast 2 Coast не в этом, а в бесподобных сетевых гонках. Все версии OutRun 2006 поддерживают многопользовательские заезды, а с PSP можно покататься как в режиме Ad-hoc (с друзьями), так и в режиме Infrastructure на международных серверах. Sega также планирует вести международный рейтинг, в котором сможет принять участие каждый обладатель игры. Лучшие гонщики мира будут загружать на сервер записи своих гонок, а вы сможете скачать их и посостязаться с «призраком» чемпиона. Версии для PSP и PS2 будут различаться набором миссий и бонусов и, соединив две приставки с запущенными играми, вы сможете открыть какие-то особые секретные полезности в каждой. Консольного издания OutRun 2 мы ждали годами, и с радостью сообщаем, что эта отличная игра удостоится не менее качественного издания. ■

Аркадное прошлое

В сущности, аркадный OutRun 2 мало чем отличается от прочих гоночных автоматов. Руль, две педали, рычаг переключения передач, смешное желтое сиденье и корпус, оформленный под «Феррари». Аркадный OutRun 2 выделяется на фоне своих собратьев в первую очередь тем, что в него просто интересно играть. OutRun 2 – больше чем просто гонка. Это игра, каждый кадр которой излучает счастье и радость. OutRun 2 – это голубое небо и золотые закаты, красивые девушки и дорогие машины. Пытаться передать прелесть OutRun 2 на словах – все равно что описывать старые игры про «Соника». Казалось бы, делов-то: бежишь и прыгаешь, вот и все. А оторваться невозможно.

Уникальная система комбо-ударов
Смертоносные танцы вокруг шеста
(И пара других выдающихся особенностей)
BLOODRAYNE 2
BLOODRAYNE2.COM
TERMINAL REALITY
THQ
WWW.THQ.CO.UK
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
Бука

САМЫХ СИЛЬНЫХ ГОЛЕМОВ НУЖНО БУДЕТ ПОБЕДИТЬ В ЧЕСТНОМ БОЮ, И ТОГДА ВЫ СМОЖЕТЕ ПРИЗЫВАТЬ ИХ НА СВОЮ СТОРОНУ.


ШКОЛЬНЫЕ ДНИ – НЕПРЕМЕННЫЙ АТРИБУТ «ОБЫЧНОЙ RPG».

АЦУМА И ТОЯ ОБРАЗУЮТ КЛАССИЧЕСКУЮ ПАРУ ТИПАЖЕЙ АНИМЕШНЫХ ГЕРОЕВ. ЧЕМ НЕ ЭДВАРД ЭЛРИК И РОЙ МУСТАНГ ИЗ FULLMETAL ALCHEMIST?

XBOX 360 | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	From Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	From Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
ОНЛАЙН:	http://www.em-game.net

[eM] -eNCHANT arM-

Фантастическое недоразумение: на клавиатуре продюсера [eM] -eNCHANT arM- запал Caps Lock!

На японской страничке From Software перечислены все игры, созданные компанией. Фантазия разработчиков не знает границ: в списке есть 3D realtime RPG, card action RPG, construction RPG, 3D action RPG... и только против одной игры в графе «жанр» стоит скромное «regular RPG» («обычная RPG»). Это и есть последнее детище студии и первая японская ролевая игра для Xbox 360, орфографический кошмар под названием [eM] -eNCHANT arM-. Не мудрствуя лукаво и не замахиваясь на рекорды, разработчики выполнили то, что от них требовалось: подогнали к выходу новой приставки какую-никакую, а JRPG.
Выдуманный мир [eM] -eNCHANT arM- состоит из трех мегаполисов (Лондон-Сити, Киото-Сити и Йокогама-Сити) и не имеет к настоящей Земле никакого отношения. В давнем прошлом три нации вели нескончаемые войны, посылая на фронт не солдат, но сотворенных учеными големов. Войны закончились, добрые маги отправили самых опасных големов в летаргический сон, наступил мир. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы прочитать сюжет игры: таинственная организация собирается воскресить древнее зло, и только нерадивый студент магической академии может ей помешать.
Вернее, не один студент, а целых три. Главный герой игры, академист по имени Ацума, обладает редкой способностью: его правая рука одним прикосновением снимает наложенные на предмет чары – отсюда название игры, eNCHANT arM. Ацума носит красную форму, отличается невысоким ростом и взрывным характером. Мир спасают и два его сокурсника: высокий, стройный, симпатичный Тоя и нетрадиционно ориентированный, безнадежно влюбленный в Тою блондин по имени Макото. Это лишь стартовая подборка: в своих странствиях ребята встретят и других несовершеннолетних борцов со злом. Общее же количество доступных персонажей переваливает за сотню: поднаторевшие в магии студенты могут призывать на помощь големов, и те будут действовать в боях вместо основных героев.
Как известно, разработчики так и не успели сдать [eM] -eNCHANT arM- в печать до японского запуска Xbox 360. Диск появился на прилавках примерно через месяц после запуска консоли, и ту спешку, в которой делалась игра, видно невооруженным глазом. Например, очень редко встречаются сюжетные заставки на движке. Игрока потчуют CG-роликами в важных местах, а все остальные диалоги обставлены так же, как в «обычных RPG»:

УЧЕНИКИ АКАДЕМИИ НОСЯТ ФОРМУ РАЗНЫХ ЦВЕТОВ. КТО В СИНЕМ – ТОТ КРУТОЙ И СИМПАТИЧНЫЙ...

А как же графика?

Мы все наслышаны о вычислительной мощи Xbox 360. Видна ли она в [eM] -eNCHANT arM-? И да, и нет. С одной стороны, костюмы главных героев проработаны до последней заклепочки – так, как технически невозможно сделать на PlayStation 2. С другой стороны, детализация второстепенных персонажей и монстров оставляет желать лучшего. Отсутствие загрузок при входе в битву и выходе из нее – очевидный плюс. Огромные, наполненные мельчайшими деталями карты отлично выглядят на скриншотах, но вовсе не так впечатляют в самой игре: например, там, где прошел главный герой, не мнется трава, а деревья не колышутся на ветру. Халтурка-с.

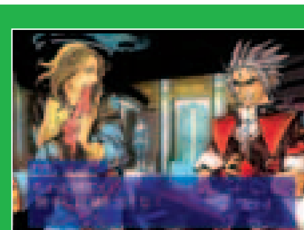
ДЕТАЛИЗАЦИЯ КУРТКИ – ВЫШЕ ВСЯКИХ ПОХВАЛ. А ВОТ МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ ПО СРАВНЕНИЮ С ПРОШЛЫМ ПОКОЛЕНИЕМ НЕ СТАЛИ ОСОБЕННО ЛУЧШЕ.

ЗДЕСЬ ДОЛЖНА БЫТЬ ЕЩЕ ОДНА ШУТКА ПРО ЭДВАРДА ЭЛРИКА И FULLMETAL ALCHEMIST.

КТО В КРАСНОМ – ПОРЫВИСТЫЙ, МОЛОДОЙ, НАХАЛЬНЫЙ, НО НЕУМЕЛЫЙ. ТИПИЧНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ JRPG.

Онлайн-бонус

На основе [eM] -eNCHANT arM- уже нарисовали мангу и смонтировали онлайн-комикс. Последний можно посмотреть на официальной странице игры в разделе Community (правда, на японском языке). Там дают послушать бесконечные диалоги Ацумы и его друзей, а иногда даже выбрать дальнейший вариант развития событий. Кстати, почему в Сети до сих пор нет англоязычного сайта игры, а дата американского и европейского издания так и не стала известна? Кажется, все идет к тому, что игру признают не подходящей для англоговорящей аудитории, и наше издание [eM] -eNCHANT arM- втихую отменят.



Таинственная организация собирается воскресить древнее зло, и только нерадивый студент магической академии может ей помешать

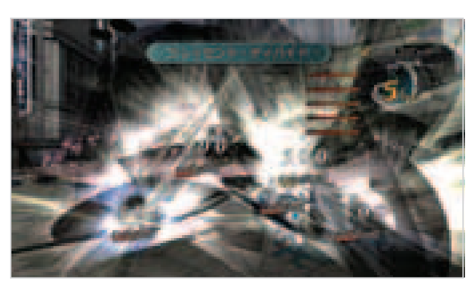
ПЕЙЗАЖИ НА ТВЕРДУЮ «ПЯТЕРКУ», НИЧЕГО НЕ ПОПИШЕШЬ.

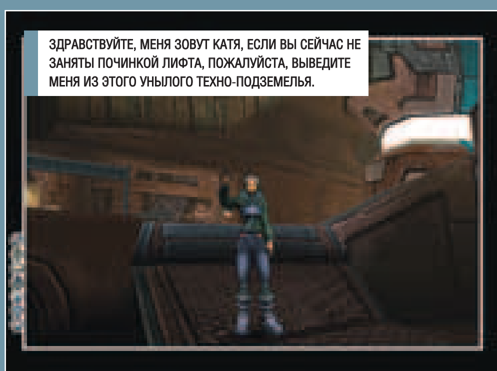
говорящие головы обмениваются текстовыми репликами. Разве что благодаря немыслимой технической мощи Xbox 360 разработчики наконец смогли заменить рисованные изображения героев на игровые модели – сомнительное достижение, не правда ли?

И последнее. Когда мы узнали, что каждая игра для Xbox 360 обязана поддерживать многопользовательские режимы, многие чесали в затылке: как же так? Разве можно присобачить сетевую игру к JRPG? Оказалось, можно. Игроки в [eM] -eNCHANT arM- могут загрузить партию с карты памяти и отправить ее в бой против компании другого энтузиаста. Еще один вариант: стравить две случайно созданные команды. Вот и все, чем порадует From Software любителей Xbox Live. На первую ролевку с новой приставки всегда смотрят косо: есть ли в ней какой прок, или сделали «для галочки» – просто чтобы в линейке стартовых игр была JRPG? Точки над «i» расставит европейское издание [eM] -eNCHANT arM-, дата выхода которого до сих пор не известна. ■

860 букв о боевой системе

Несмотря на звание «обычной RPG», [eM] -eNCHANT arM- использует далеко не обычную боевую систему. В начале каждого боя вас и ваших противников случайным образом расставляют на двух полях по 4 на 3 клетки в каждом. Персонаж занимает одну клетку, а у каждого удара есть свой радиус атаки: некоторые приемы действуют на три клетки вперед, другие – на две клетки в стороны, третьи – на целую область. Поэтому хочешь не хочешь, а придется думать, как лучше расставить своих героев, чтобы не получить по носу на первом же ходу. Иногда имеет смысл выстроить подчиненных свиньей и наброситься на врага с сокрушительными комбо, иногда разумнее развести подопечных по краям карты, чтобы они не пали жертвой одной могучей атаки босса. Многие противники обладают уязвимостью к определенному типу магии, и игроку придется соображать, каких големов лучше взять с собой в драку.





PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Runestone Game Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.seedthegame.com/

Seed

В Seed история развивается без помощи мечей и бластеров, а игроки станут персонажами НФ-комикса.

Что беспокоит в первую очередь среднестатистического подписчика World of Warcraft? В основном, как быстрее получить следующий уровень, разжиться редкими шмотками и завалить вон тех трех бойцов Альянса, недавно подкарауливших одинокого игрока по дороге в подземелье. И только совсем немногие ежемесячно платят Blizzard мзду ради того, чтобы просто полюбоваться красотами Азерота и подстрелить из лука пару диких кабанчиков перед вечерними сериалами. Но именно им адресована MMORPG Seed от датских разработчиков Runestone. Любители ослепительных спецэффектов и неорганизованных побоищ с применением магии в этом мире останутся не у дел.

ВЫ ХОТИТЕ ПОГОВОРИТЬ ОБ ЭТОМ?

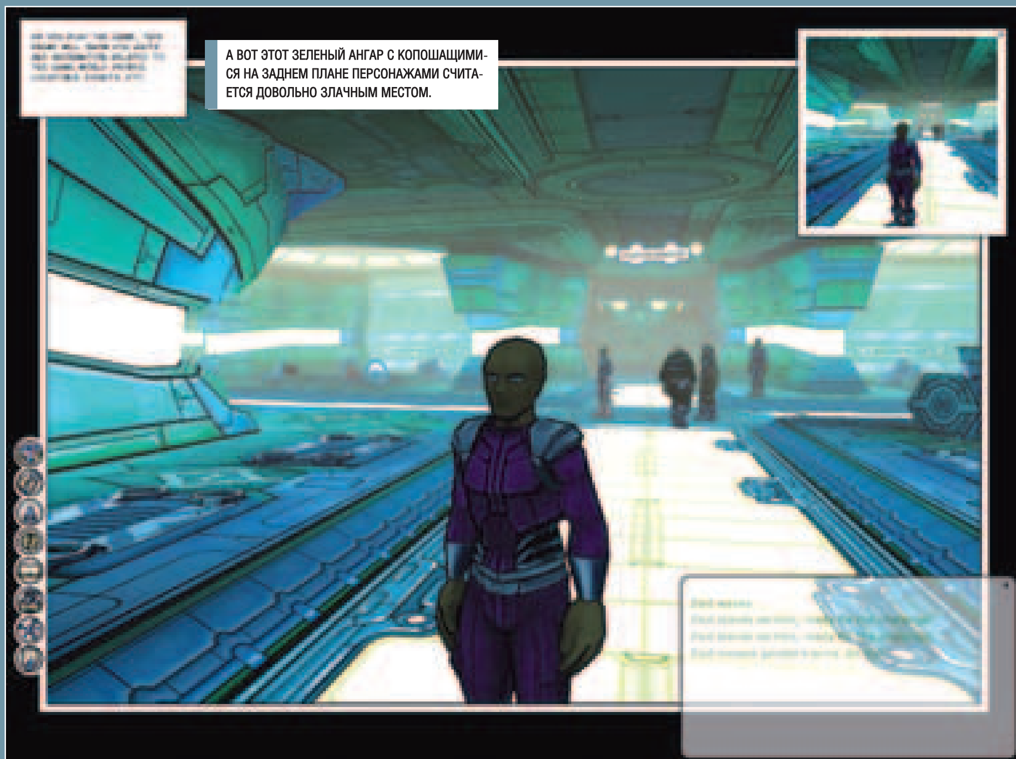
Первое, что вам необходимо знать о Seed, – ее исключительно миролюбивая основа. Здесь игроку не придется часами вырезать население подземелий и выбивать «экспу» из первого подвернувшегося под руку товарища. Единственное, что вы можете делать с другими подписчиками и NPC, – общаться и объединять усилия для выполнения квестов. Три года назад легендарная Cyan Worlds попыталась сделать нечто похожее и выпустила Uru: Ages Beyond Myst, онлайновую адвенчуру, где игроки совместно решали головоломки в классическом стиле Myst. К сожалению, красивая идея не была оценена.
В любой другой MMORPG с неиграбельными персонажами, которым частенько отводится роль фанерных статистов, особо не побеседуешь. Здесь же каждый виртуальный герой – яркая личность, несущая важный элемент сюжета. Программисты Runestone пообещали разработать сложные алгоритмы поведения NPC, заставить их выражать чувства, запоминать, анализировать и подобающим образом откликаться на все действия игрока. Пока что, как говорится, «свежо предание, да верится с трудом», ведь для большой и разнообразной игры потребуются сотни таких «искусственных разумов».

НЕ ЛЕОНАРДО, И НЕ ДИ КАПРИО

По сюжету Seed, отчаявшееся человечество в далеком будущем было вынужденно искать новую планету для загрязнения и выкачивания ресурсов, потому как родную Землю

Никого не забудут

Чтобы втиснуть всех подписчиков в сюжет Seed и придумать для каждого важную роль, сценаристы решили использовать так называемые «сюжетные заготовки», которые меняются и подстраиваются под стиль игры клиента. Причем происходить все это будет настолько плавно и ненавязчиво, что вы вряд ли заметите какой-либо подвох. По крайней мере, так обещают сами девелоперы. Но в таком случае сценаристам предстоит то и дело писать все новые и новые «заготовки», следить за изменениями в своем мире и постоянно быть готовыми к выходкам подписчиков.

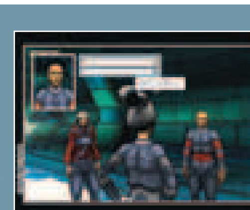


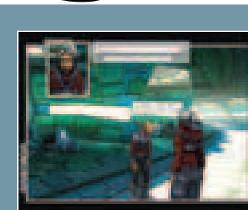
А ВОТ ЭТОТ ЗЕЛЕНЫЙ АНГАР С КОПОШАЩИМИСЯ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ ПЕРСОНАЖАМИ СЧИТАЕТСЯ ДОВОЛЬНО ЗЛАЧНЫМ МЕСТОМ.

ТАКИЕ ОЧКИ НЕ ТОЛЬКО УСИЛИВАЮТ ЗРЕНИЕ, НО И ЗАЩИЩАЮТ ГЛАЗА ОТ ВРЕДНОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ.

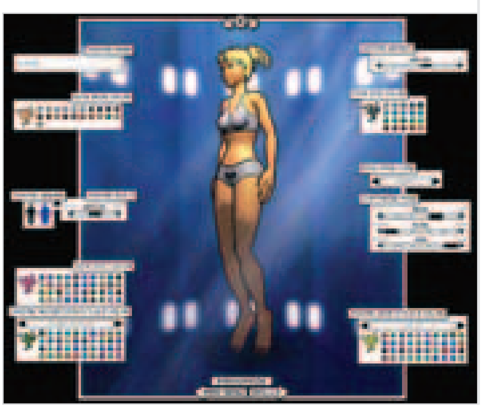
Обводим рисунок черным карандашом

Признаться, было трудно поверить, что дизайнеры Runestone выбрали для Seed именно такой визуальный стиль – cel-shading. Ведь те немногочисленные игры, которые могут похвастаться использованием этой технологии, были или совсем уж детскими аркадами, или лихими шутерами про тайных агентов. Хотя даже некая «мультяшность» картинки не может скрыть редкостное однообразие окружения и интерьера. Если судить по скриншотам, игроки большую часть времени будут бродить по одинаковым коридорам в стиле поздних научно-фантастических фильмов, время от времени натыкаясь на других таких же искателей приключений.





Любители ослепительных спецэффектов и неорганизованных побоищ с применением магии в Seed останутся не у дел.



НАСТРОЙКИ ПОЗВОЛЯЮТ ДЕЛАТЬ СТАНДАРТНОМУ НАБОРУ ЛИЦ ПЛАСТИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ.

уже выжали как лимон. И такая планета, конечно же, нашлась. Группа колонистов высадилась в далеком мире Да Винчи (Da Vinci) и немедленно принялась перекраивать планету на свой лад. Но, как это бывает в каждой второй игре с похожим сюжетом, «что-то пошло не так». Связь с Землей уже давно оборвалась, терраморфинг постепенно заглох, да и лифт, соединявший планету с орбитальной станцией, тоже вышел из строя. Теперь вся надежда на игроков, каждому из которых создатели обещают отвести важную роль в сюжете. Впрочем, заранее подготовленной концовки нет. Жители Да Винчи сами будут решать, насколько для них важна связь с Землей, стоит ли продолжать изменять облик планеты, или же просто расширять и улучшать доступные жилые зоны.

НФ–КОМИКС СВОИМИ РУКАМИ

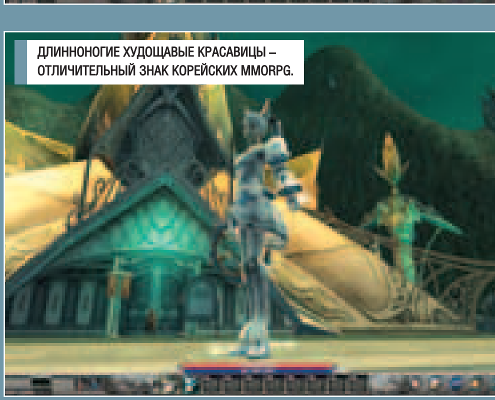
Чтобы придать проекту еще большую оригинальность, авторы решили оформить графику в стиле cel-shading или, проще говоря, комиксов.

Будем надеяться, что игроки оценят и поймут всю нестандартность и оригинальность Seed, а серверы не закроются через несколько месяцев после запуска. ■

Никаких эльфов. Никаких подземелий.

Даже подраться ни с кем не дадут! Как говорит Ларс Кролл (Lars Kroll), CEO Runestone, «мы собираемся наполнить мир Seed не просто смышлеными NPC, а создать полноценное виртуальное общество со своими правилами и нормами, с которыми игроки должны будут считаться». И одно из правил этого общества – никогда не прибегать к оружию. Даже сами создатели с неподдельной гордостью называют Seed «социально-политической MMORPG». По-крайней мере, гнева некоторых сенаторов она избежит.

ТАКТИЧЕСКОЕ УЛЕПЕТЫВАНИЕ МОЖЕТ СТАТЬ ВАЖНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ ИГРЫ.



ДЛИННОНОГИЕ ХУДОЩАВЫЕ КРАСАВИЦЫ – ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЙ ЗНАК КОРЕЙСКИХ MMORPG.

ГИЛЬДИЯ ПОЧИТАТЕЛЕЙ WARCRAFT'А ВЫНЕСЛА ВЕРДИКТ – ОРКИ В ИГРЕ НАСТОЯЩИЕ.

Автор:
SpaceMan
mail@spaceman.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	NHN Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.archlordgame.com

Archlord

Недовольны существующими MMORPG? Станьте правителем онлайнового мира и наведите свой порядок.

На первый взгляд Archlord кажется средненькой MMORPG с эльфами и орками, которые стали такой обыденностью, что встреча с ними в переходе метро не вызвала бы у нас удивления. Восемь классов – Лучники, Рыцари и Волшебники у людей; Берсерки, Охотники и Маги у орков, а также Лунные Эльфы и некие Элементалисты – одним своим перечислением навевают скуку. Тонны квестов, монстров и сокровищ тоже неспособны раздуть угли тлеющего интереса – все это уже было в не меньших количествах и не один раз.

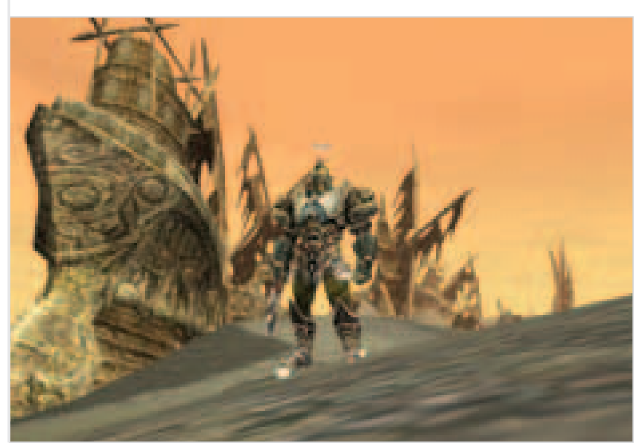
Пожар начинается, когда мы узнаем главное: раз в месяц из числа всех игроков выбирается правитель мира Archlord, который будет весь последующий месяц восседать на троне и давать указания. Вместе со скипетром и шапкой Мономаха избранный игрок получает неразрушаемую броню, эскорт телохранителей, закованного в сталь скакуна и кучу других соответствующих положению атрибутов. Однако самое главное в том, что правитель получает огромную власть над миром, включая доступ к уникальным замкам, и над экономической системой, что позволит сильно обогатить гильдию, к которой принадлежит избранный игрок, и усилить ее влияние.

Естественно, чтобы взойти на трон, нужно иметь армию преданных последователей, которые не спят днями и ночами – убивают монстров, выполняют задания и добывают сокровища для возведения своего лидера на трон. И, конечно же, ни одна борьба за власть не обходится без кровопролитья. Archlord никак не наказывает убийство игроков игроками, и война между враждующими группировками не утихнет ни на минуту.

Однако развязанная PvP-политика, а также расчет на самоорганизацию игроков могут потопить корабль Archlord в водах Европы. В отличие от Кореи, где игра уже стала хитом, здесь пользователи предпочитают индивидуальный стиль игры, а PvP сильно ограничен во всех главных MMORPG-проектах, таких как World of Warcraft или Guild Wars. ■

Древние артефакты – атрибуты власти

История Archlord повествует о великом волшебнике, с помощью союзников-элементалей создавшем Archons – артефакты, обладающие огромной мощью. Посчитав, что их обманули, элементали заточили мага в мире Чантра, откуда он попытался выбраться с помощью обретенной силы. Это привело к чудовищному взрыву, уничтожившему и мага, и его колдовские игрушки. Через несколько тысяч лет в мире Чантры поползли слухи, будто Archons на самом деле не были уничтожены, и различные группировки начинают борьбу за обладание этими могущественными артефактами и за власть, которую они могут дать.



НИКАКИХ ГРАНИЦ И ПОДЗАГРУЗОК
Безбашенный ЭКСТРИМ на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах СКЕЙТИНГА
эксклюзивный саундтрек с участием MY CHEMICAL ROMANCE, FALL OUT BOY, TAKING BACK SUNDAY и других классиков ПАНКА!
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND™
th-american-wasteland.com
полная свобода передвижения
выберите по своему вкусу внешность героя и доску
освойте новые эффектные трюки
Скейт или велосипед? Выбирайте сами
ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
PC CD-ROM SOFTWARE
aspyr
NEVERSOFT
ACTIVISION.
© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
Бука

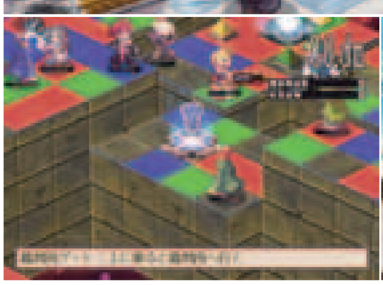
В каждом предмете обмундирования вновь скрывается целый собственный мир, победы в котором апгрейдят сам предмет не хуже заправского кузнеца.

MAKAI SENKI DISGAEA 2

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	strategy/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nippon Ichi
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nippon Ichi
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

http://disgaea.jp/2

АКРОБАТИЧЕСКИЕ УСПЕХИ БОЙЦОВ DISGAEA 2 ПОТРЯСАЮТ. ТЕПЕРЬ СОРАТНИКИ НЕ ТОЛЬКО С ЛЕГКОСТЬЮ ШВЫРЯЮТСЯ ДРУГ ДРУГОМ, НО И ЛОВЯТ НА ПОДЛЕТЕ ВРАЖЕСКИХ ЛЕТУНОВ.



После ошеломительного успеха Disgaea небольшая японская компания-разработчик Nippon Ichi в одночасье стала знаменитой. Рецепт покорения геймерских сердец оказался прост – побольше свежих идей для пораундовых боев на расчерченных в шахматную клетку полях, побольше ироничных и просто смешных диалогов между эгоистичными, нечестными, дьявольски хитрыми, но все же такими симпатичными персонажами. И тогда такой игре простят даже скромную графическую «упаковку».

Теперь у ностальгирующих фэнов появился новый повод для радости: не за горами выход продолжения. Лавры главных героев очередных потусторонних интриг поделят паренек Адель (рыжий, честный и горящий желанием отомстить за порушенный родной мир) и демоница Розалинда (не шаблонная, но все же несносная блондинка). А вот старым знакомцам, вроде принца Лахарла, придется довольствоваться эпизодическими ролями.

Disgaea 2 унаследует боевую систему оригинальной игры. В каждом предмете обмундирования вновь скрывается целый собственный мир с аренами (Item World), победы на которых апгрейдят сам предмет не хуже заправского кузнеца.

А Демонический Парламент (Dark Congress) с радостью примет нужные решения по рекрутированию новых бойцов и созданию экзотического оружия – под влиянием взяток, грубой силы и тонкого политического расчета. Скучать не придется: многочисленные нововведения только добавляют сражениям сложности и открывают новые просторы для тактических комбинаций. Одним словом, ждем. ■

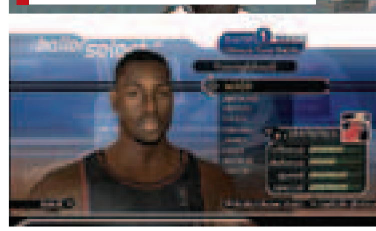
Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru

NBA BALLERS: REBOUND

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Backbone Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	5 апреля 2006 (США)

ОНЛАЙН: http://www.midwaygames.com

НА СКРИНШОТАХ ИГРА СМОТРИТСЯ ПРОСТО ОТЛИЧНО. ГЛЯДИТЕ, КАКОЙ КРАСИВЫЙ ДЯДЬКА!

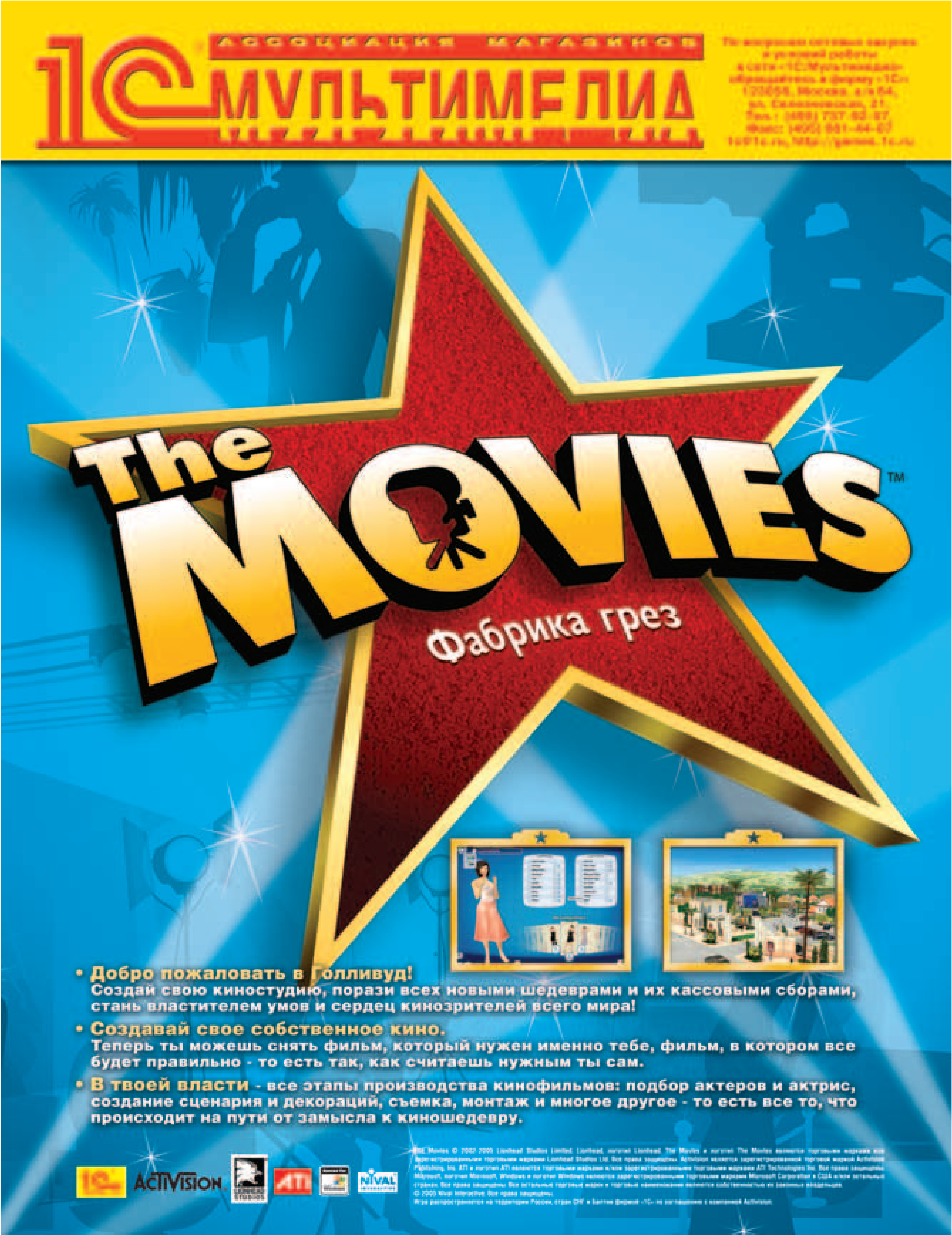


Оригинальная NBA Ballers была очень тепло встречена в свое время и прессой, и геймерами. Являясь, по сути, старым Midway-брендом – NBA Showtime – NBA Ballers предлагала очень много разнообразных фич, недоступных в прошлых частях. Ликбез для новичков: оригинальный Ballers являл собой очень веселый гибрид стритбола и баскетбола, во главу угла в котором была поставлена красивая игра во всех смыслах этого слова. Основная задача игрока – совершить как можно больше потрясающих финтов и «супербросков».

Идея Rebound та же самая – красиво поиграть в баскетбол. Другое дело, что для маскировки столь нехитрой цели Midway предлагает историю молодого баскетболиста (его вы создаете сами), пытающегося перебраться с асфальта стрибольных площадок на дорогой паркет NBA.

В общем, очередной хип-хоп ремикс старой, как мир, сказки о Золушке. Но не стоит думать, будто Rebound – всего лишь порт оригинальной NBA Ballers. Существенно расширился список доступных режимов: быстрый матч, игра один на один, игра втроем (каждый за себя), практика, TV-турнир и уже упомянутый Story Mode, позволяющий открыть секретных персонажей – известных баскетболистов, вроде Шакила О'Нила. Еще одна вещь, которой очень горды разработчики, – система значимости предметов, этакая RPG-изюминка. Как было раньше? Мы покупали герою много новых шмоток, золотых цепей и платиновых зубов исключительно ради эстетического удовольствия играющего. Теперь каждая нитка, нацепленная на своего протеже, будет иметь пусть маленькое, но значение. Кроме того, по ходу игры будет совершенствоваться и меняться манера игры вашего подопечного: Часто бросаете дальние? Со временем они станут получаться все лучше. А если ваш смуглокожий герой – частый ходок под самое кольцо, ждите прироста в скорости. Звучит заманчиво, но вместе с тем и не особенно свежо – подобное нам уже обещали не раз и не два. До выхода NBA Ballers: Rebound осталось всего ничего. Подождем чуть-чуть и сами увидим. ■

Алексей Руссол roussol@gameland.ru


1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21. Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
The MOVIES™
Фабрика грез
• Добро пожаловать в Голливуд!
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
• Создавай свое собственное кино.
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
• В твоей власти - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевру.
Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.
1С
ACTIVISION
ATI
NIVAL

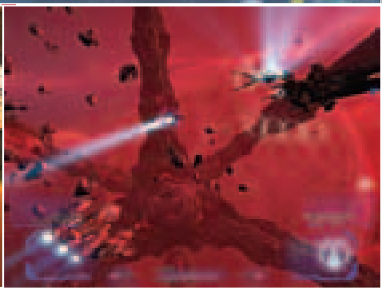
Starcraft и «старая школа» RTS – это, безусловно, хорошо, но хочется спросить: ребята, а не поздно ли?

TARR: THE SIGN OF PRIDE

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	space sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Kvazar
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

http://www.akella.com.ru

СЛЕДУЯ ТРАДИЦИИ, МЕЖДУ МИССИЯМИ ПРИДЕТСЯ ПОРАЗМЫШЛЯТЬ НАД КОМПЛЕКТАЦИЕЙ КОРАБЛЯ.



Не успел на второй торгово-космической скорости пронестись мимо нас крейсер X3: Reunion, как из того же звездного портала показался пресс-релиз «Акеллы». В неопределенном будущем наш мир навестит гордый последователь Wing Commander: Prophecy и FreeSpace, построенный в российском безвоздушном пространстве.

Крейсер «Талестра», флагманский корабль сил Альянса, направлялся на очередное задание. Но в результате неисправности гипердвигателей он оказывается не там, где задумывалось, а в противоположенной части галактики. На протяжении девяти миссий кораблю и его экипажу придется «пешком» возвращаться к родным границам. На долю главного героя и пяти его напарников – пилотов-истребителей на корабле-«счастливчике» – выпадет немало приключений, ведь путь корабля проляжет не только через пустынные системы. По дороге придется познакомиться с неизвестными расами и встретиться со старым врагом Альянса – Дэ-Хэттэ. Сюжет обещает стать важной частью действа, но не историей единой жив космосим. Разработчики со всей тщательностью обещают подойти к воспитанию дружественного AI. Пилоты, управляемые компьютером, и беседой посреди долгого путешествия развлекут, и в деле подсобят. А их характер повлияет на поведение в бою и предпочтения в технике и вооружении. Благо будет из чего выбирать: развитая система апгрейдов с более чем 150 деталями для тюнинга, каждая из которых меняет облик истребителя. ■

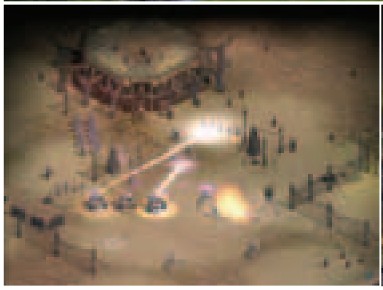
Матвей «hate008» Булохов hate008@gameland.ru

SUNAGE

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Lighthouse Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	vertex4
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

http://www.vertex4.com/sunage

ПРИЗНАВАЙТЕСЬ, КТО ТОСКУЕТ ПО STARCRAFT'У?



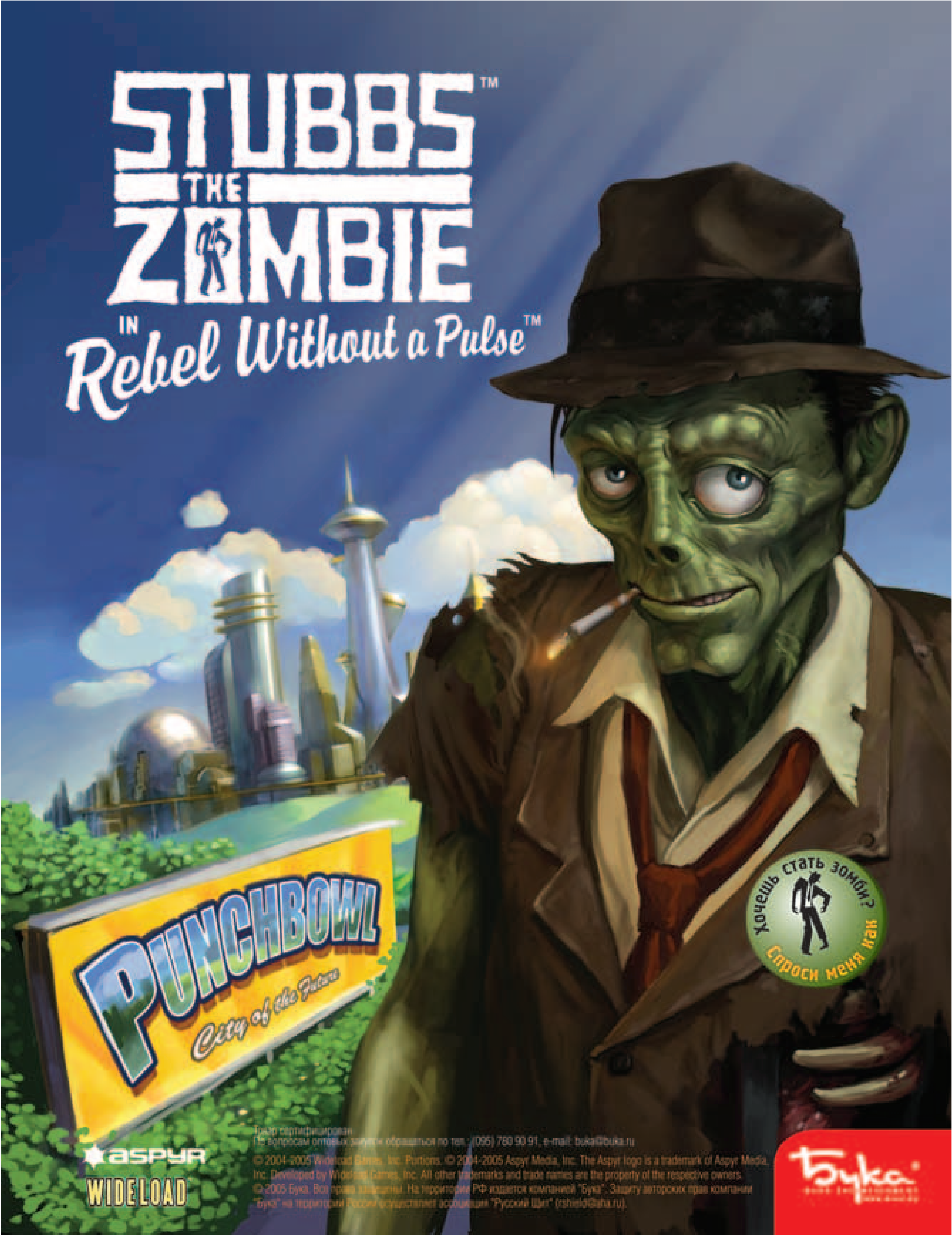
Игровой мир уже немного утомился от победного шествия Warcraft III по планете. Схлынула даже первая волна клонов. И тут – на тебе! «RTS, выдержанная в классическом стиле» собирается «расширить и углубить» задумки, положенные в основу RTS-хита StarCraft. Смотришь на иллюстрации – чуть скупая слеза не пробивает. Но нам не до сантиментов: молодая австрийская команда vertex4 шутить не намерена.

О сюжете известно немного, и это «немного» подозрительно напоминает нам историю из «Вангеров». Внутренние неурядицы на Земле, закрытые города, изгаженная природа. В процессе противоборства двух группировок, Федерации и Культа, открывается портал, ведущий в другой мир. Он мог бы показаться раем по сравнению с родной планетой, если бы не дроны Sentinel, несущие (угадайте, что?) смерть всему живому.

Работать над классикой в vertex4 решили на совесть. Альтернативные режимы стрельбы появились у всех юнитов, а количество ресурсов, необходимых для продвижения по разлапистому дереву улучшений, подросло до четырех. Порадует и интерфейс: в цепочку команд можно будет ставить не только место и действие («сходи туда, атакуй сюда»), но и время их исполнения. Но в общем управление войсками обещают упростить: например, группы солдат будут сами собираться в отряды.

Все это, безусловно, хорошо, но хочется спросить: ребята, а не поздно ли? ■

Матвей «hate008» Булохов hate008@gameland.ru


STUBBS THE ZOMBIE™
IN Rebel Without a Pulse™
PUNCHBOWL
City of the Future
Хочешь стать зомби?
Спроси меня как
Товар сертифицирован
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
aspyr
WIDELOAD
Бука

В ТЫЛУ ВРАГА 2

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactics
РАЗРАБОТЧИК:	Best Way
ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.facesofwargame.com

«В тылу врага 2» это:

- полностью разрушаемое окружение;
- самостоятельно действующие бойцы;
- впечатляющие физический движок и спецэффекты.

Продолжение самой зрелищной стратегии по Второй мировой.

EL MATADOR

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Plastic Reality Technologies
ДАТА ВЫХОДА:	3 квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.elmatador.net

El Matador это:

- красочные пейзажи Южной Америки;
- драматическая история о борьбе с наркомафией;
- тактические бои и stealth-миссии.

Тяжелые будни отдела по борьбе с наркотиками.

DRAGON QUEST: SHOUNEN YANGUS NO FUSHIGI NA DAIBOUKEN

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix/Chun Soft
ДАТА ВЫХОДА:	20 апреля 2006 года (Япония)

ОНЛАЙН:
http://www.square-enix.com

Shounen Yangus no Fushigi na Daibouken («Дивные приключения юного Янгуса») – вольное продолжение Dragon Quest VIII (той самой, что получила девятку в прошлом номере).

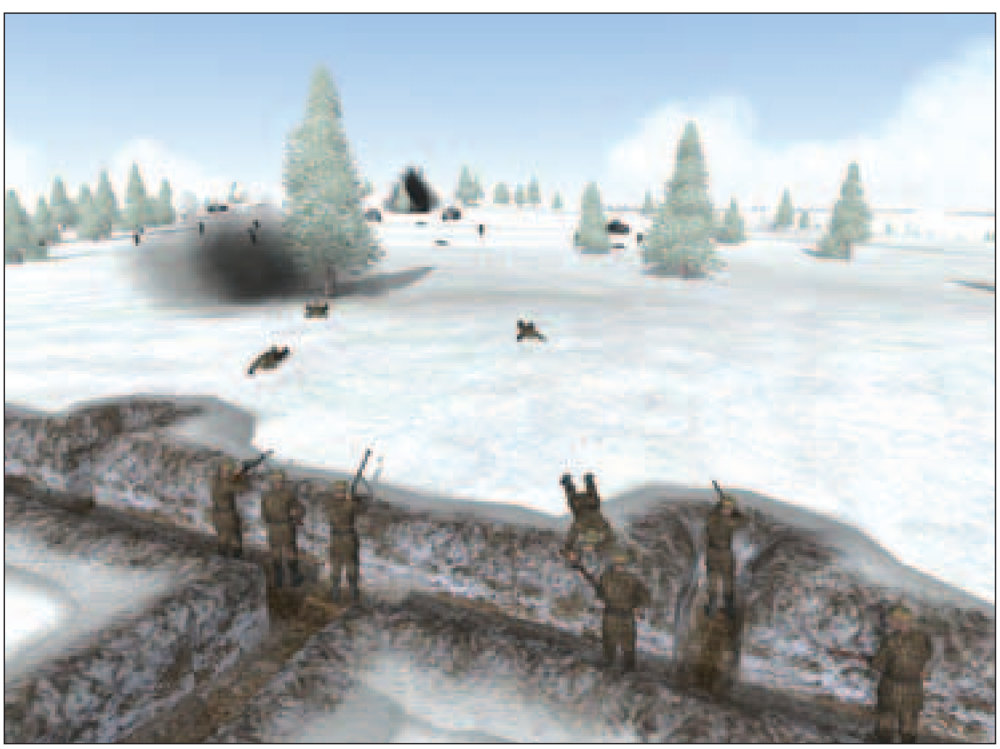
BROKEN CIRCLE

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	RPG
РАЗРАБОТЧИК:	7Raven Studios
ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.alten8.com/files/details.php?id=30

Ролевая игра для GBA со смешной двухмерной графикой и приключениями в духе Breath of Fire III.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
РАЗРАБОТЧИК:	«1C»
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/ww2rts/

Стратегия, в которой достоверностью пропитана каждая деталь: от пуговиц на шинелях бойцов до заклепок на броне танков. 7 воюющих сторон, 150 видов техники и огромные просторы для тактики.

THE DA VINCI CODE

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	The Collective
ДАТА ВЫХОДА:	19 мая 2006 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.collectivestudios.com

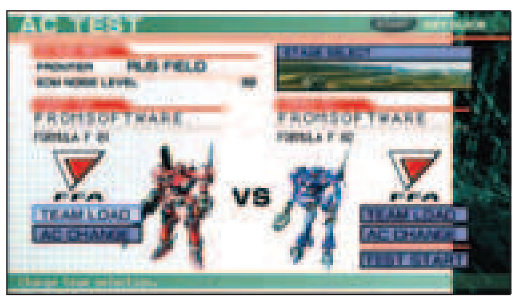
Спешит-торопится к премьере фильма с Томом Хэнксом и одноименная игра. Очередная побрякушка «по кинолицензии» или уникальное игровое воплощение знаменитого романа Дэна Брауна?

ARMORED CORE: FORMULA FRONT – EXTREME BATTLE

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/simulation
РАЗРАБОТЧИК:	From Software
ДАТА ВЫХОДА:	24 февраля 2006 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.fromsoftware.com

Собрали могучего робота, но управление кажется заумным? Прикупите ему мозги пошустрее и пусть воюет сам!



THE KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	fighting
РАЗРАБОТЧИК:	SNK Playmore
ДАТА ВЫХОДА:	27 июня 2006 года (Япония)

ОНЛАЙН:
http://www.snkplaymore.co.jp

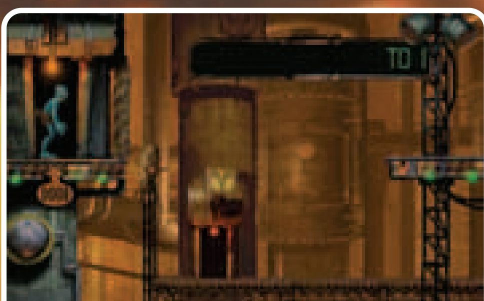
Второй наезд знаменитого сериала на третье измерение. Куча новых приемов, CG-ролики и два десятка героев – как новички (Nagase и Luise Meyrink), так и ветераны (Kula Diamond и Billy Kane).

У кого в сердце нет места страху,
у того в голове найдётся место пуле
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru
ураганные боевики
Первая кровь
Возмездие
Миротворцы
Картель
Черный ястреб
Спецназ
Кинжал

Последний поезд на ОДДВОРЛД

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Скорбевшим об уходе компании Oddworld Inhabitants из игростроя, не мешало бы знать, что поначалу серия Oddworld задумывалась как анимационная эпопея. Не брось Лорн Лэннинг (Lorne Lanning) свой взгляд в сторону наших с вами любимых интерактивных развлечений, зеленомордый Шрек уже давно безвылазно тосковал бы в родном болоте, не сдюжив против жителей Странного мира, а геймеры даже не узнали бы, что они потеряли. Теперь же перед ними «полупустой стакан» – Лэннинг обещал, что Oddworld станет «квинтологией», то есть сериалом в пяти частях, а вышло только две. Убиваться ли о трех невышедших «оддиссеях», или радоваться тому, что удалось поиграть хотя бы «в Эйба» и «в Манча»? Мы выбрали второй путь, хотя по дороге вспомним и о том, чего не было, а также выясним некоторые занятные подробности – например, почему квинтология осталась незавершенной, хотя в серии вышло целых шесть игр с разными названиями?



ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕХОДИТЬ С ПЕРЕДНЕГО ПЛАНА НА ЗАДНИЙ ПРИДАВАЛА ABE'S ODDYSEE И ABE'S EXODDUS ЕЩЕ БОЛЬШУЮ ИЛЛЮЗИЮ ТРЕХМЕРНОСТИ.

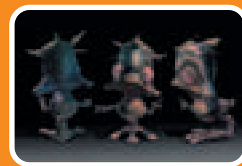
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
(1997, PLAYSTATION, PC)

Когда Эйб, работник мясокомбината Rupture Farms, узнал, что его начальство, чтобы свести концы с концами, решило пустить в мясорубки весь коллектив комбинатских трудящихся, он не стал медлить, а тут же отправился на выручку. Хотя, может быть, он просто решил сам поскорее убраться из этого негостеприимного места? Так или иначе, сбежав с мясобойни, Эйб встретил шамана Bigface, который заставил нашего героя пройти ритуальные испытания на звание мудоконского мессии. Выстояв против священных скрэбов и парамайтов, Эйб обрел силу оддворлдского божества Шрикулла и с его помощью сумел разрушить планы боссов-глакконов, да и саму бойню тоже.

Первая игра квинтологии стала новым шагом в развитии двухмерных платформеров. Доселе непревзойденную в жанре графику и сюрреалистично-сатирический сюжет, касавшийся вопросов малых народов и больших злобных корпораций, дополнили интересные нововведения в игровом процессе.
Первое и по-настоящему уникальное новшество – Gamespeak, интерактивное общение в реальном времени. С помощью выкриков «Привет!», «За мной» и «Стой!» Эйб управлял своими соплеменниками, ведя их через ямы и мясорубки в волшебные порталы. Кроме того, Эйб мог высвистывать мелодии, давая понять мудоконским «лесным братьям», что он свой, а также хихикать, сердиться и пукать. Вам смешно? Эйбовы товарищи просто животики надрывали каждый раз, когда герой пускал газы. Глуповатые охранники-слиги тоже любили посмеяться над Эйбом, но обычно уже после его смерти. Впрочем, им было за что недолюбливать и даже бояться героя – ведь мудоконская магия позволяла Эйбу вселяться в их тела, чтобы убивать других слигов и командовать сторожевыми слогами. А чтобы выбраться из захваченного тела, Эйб попросту взрывал его. Но насилие ни в коей мере не было самоцелью, и успехи героя измерялись, в первую очередь, количеством спасенных товарищей.

Gabbits

Водоплавающая раса, последним представителем которой является Манч. Когда-то в морях Оддворлда водились большие стаи гэббитов, но, к несчастью, их органы оказались подходящими для трансплантации глакконам. Спрос на гэббичьи легкие оказался слишком большим, ведь все глакконы – заядлые курильщики. А когда выяснилось, что икра гэббитов – вкуснейший деликатес, народ Манча был обречен.

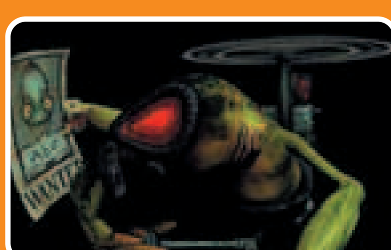


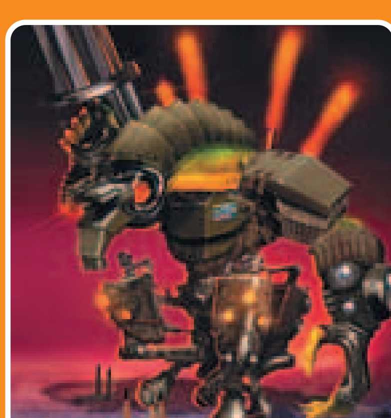
ИНТЕРЕСНО ВОЗДЕЙСТВИЕ ТАКОГО НАПИТКА, ЕСЛИ БЫ ОН ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СУЩЕСТВОВАЛ.

Sligs

Изначально эта раса тоже передвигалась с помощью передних конечностей, но глакконы снабдили слигов механическими «штанами» и отправили охранять многочисленные глакконские предприятия. Слиги глуповаты, любят дрыхнуть на посту, но их, как и глакконов, очень заботит собственный статус. В Abe's Oddysee фигурировали только пешие слиги, в Abe's Exoddus к ним добавились авиаторы-бомбардировщики. Кроме того, мы впервые смогли поиздеваться над беззащитными «бесштанными» слигами. В Munch's Oddysee появились настоящие монстры, перекормленные стероидами Big Bro Sligs. К счастью, всех их при некотором везении можно было взять под свое управление.

И еще одно интересное наблюдение: в Abe's Oddysee на масках слигов было сплошное забрало; начиная с Abe's Exoddus, на «противогазах» появились отдельные «очки» для левого и правого глаза. Говорят, это было сделано потому, что в старых масках глаза слигов часто «сбегались в кучку».





ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

(1998, PLAYSTATION, PC)

Abe's Exoddus не является полноценным продолжением квинтологии, а, скорее, «второй половиной» Abe's Oddysee. Лучшей половиной. Сюжет в этот раз крутится вокруг напитка SoulStorm Brew, вызывающего у мудоконов жуткую зависимость (и не менее жуткое похмелье). Эйбу предстоит выяснить состав пойла (без шокирующих подробностей не обойдется), в очередной раз вызволить угнетенных соплеменников из-под глакконского ига и взорвать еще несколько буржуйских предприятий.

В новой игре у Эйба обновился лексикон. Вместо мелодичного посвиста он научился таким ценным командам как «All of you!» и «Work!» Первая помогала ему привлечь внимание сразу всех мудоконов на экране (в Abe's Oddysee их приходилось водить по одному). По второй команде можно было заставить друзей дергать рычаги или крутить вентили в тех случаях, когда было необходимо задействовать несколько механизмов разом. Однако не все мудоконы теперь послушно выполняли команды нашего героя. Перебравших SoulStorm Brew приходилось лечить от похмелья, депрессивных – пожалеть, надышавшимся веселящего газа надо было дать пощечину, чтобы привести в чувство (предварительно выведя их с загазованной территории). Кроме того, некоторым работникам раскопок на мудоконском кладбище Necrum прислужники глакконов зашили глаза, чтобы те не видели, каким ужасным трудом им приходится заниматься. За этими слепцами (извините, незрячими), разумеется, тоже был нужен глаз да глаз.

Трудностей стало больше, но и сила Эйба возросла. Убивать голыми руками он так и не научился, но его оплеухи было достаточно, чтобы сбить с ног слига и на секунду отвлечь его внимание. Но самое главное – теперь мудоконский герой обрел способность вселяться не только в железноногих каракатиц, но и в скрэбов, парамайтов и даже глакконов. Результатом стали одни из самых необычных битв с боссами в истории игр: вместо того чтобы сразу прикончить очередную глакконскую шишку, вам требовалось, взяв под контроль его тело, заручиться помощью слигов, которые бы помогли ему выполнить важное для сюжета действие. И только после этого взорвать гада.

Что может быть круче? Только возможность получить управление собственным пуком, превратив его в летающую мину замедленного действия. Что ни говори, а сортирные шутки – двигатель игровой индустрии!

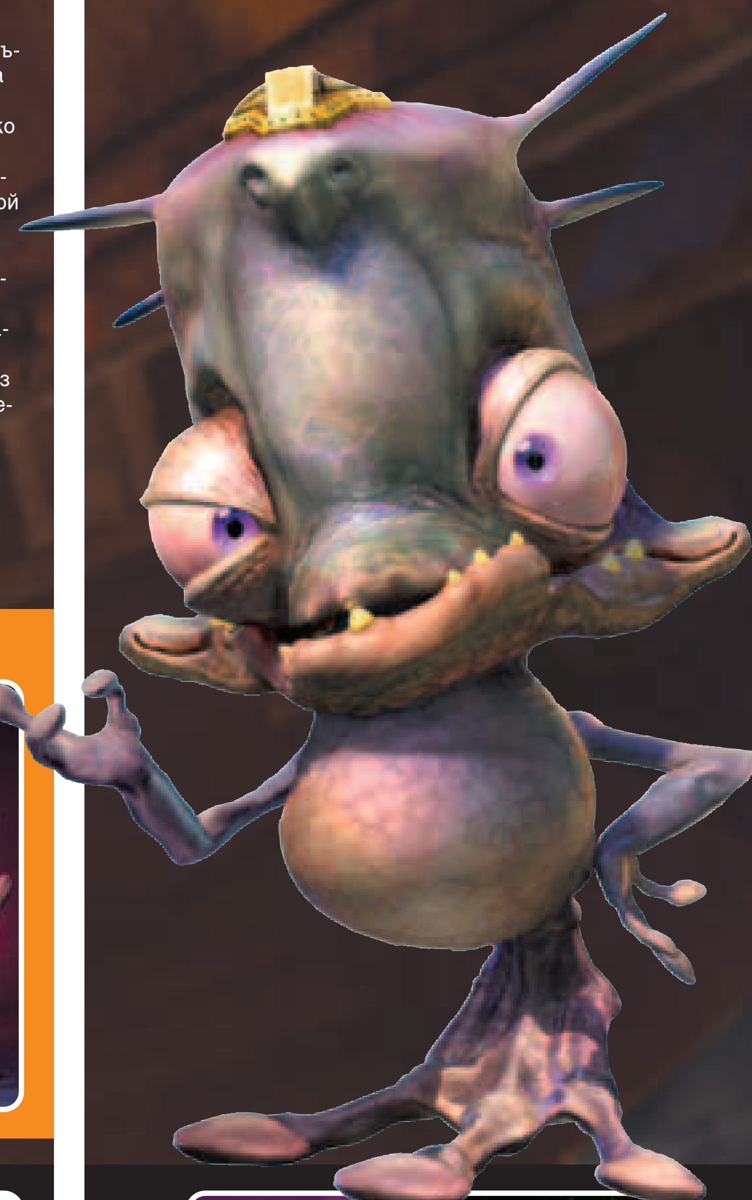
SLIGSTORM
(ОТМЕНЕНА)

Предполагалось, что Sligstorm выйдет вместе с Abe's Oddysee и Abe's Exoddus, как третья часть первого эпизода квинтологии (не запутались?). Главным героем должен был стать слиг, родившийся альбиносом. Подобных мутантов сразу убивают, поэтому герою пришлось бежать из инкубатора. Хотя приключение предполагалось сравнительно небольшим, игра так и не вышла (планы Oddworld Inhabitants вообще очень часто менялись). А жаль – ведь для многих слиги являются одними из самых любимых существ в Оддворлде. Если покопаться в Интернете, можно даже найти забавную серию Slig's Oddysee, сделанную фанатом по имени Drew (хотя, возможно, лучше этого не делать).

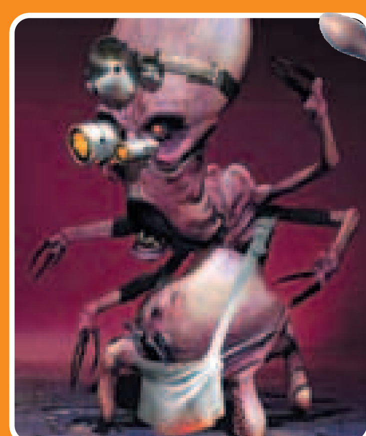
HAND OF ODD
(ОТМЕНЕНА)

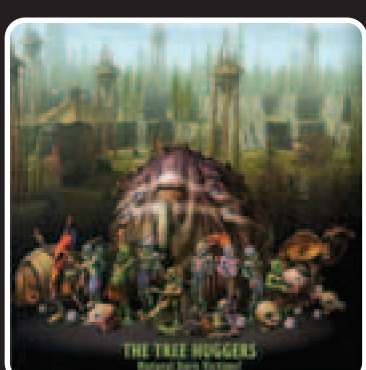
О создании Hand of Odd было объявлено примерно тогда же, когда началась работа над Munch's Oddysee. Игра должна была резко сменить курс сериала, став первой RTS (авторы используют термин Habitale) и первой онлайновой игрой в мире Oddworld. Игрокам предлагалось принять сторону вождя мудоконов или босса глакконов, став, соответственно, защитником природы или ее безжалостным истребителем, охочим только до прибыли. Некоторые из этих мотивов (например, управление армией мудоконов) были использованы в Munch's Oddysee.

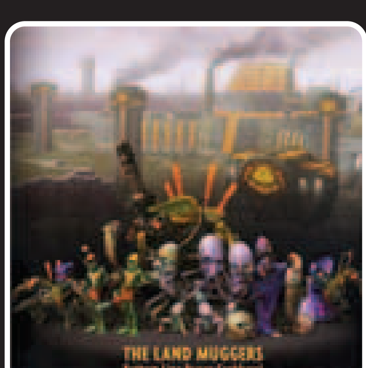
МАНЧ – ВТОРОЙ ПО ЗНАЧИМОСТИ ПЕРСОНАЖ В СЕРИАЛЕ ПОСЛЕ ЭЙБА.

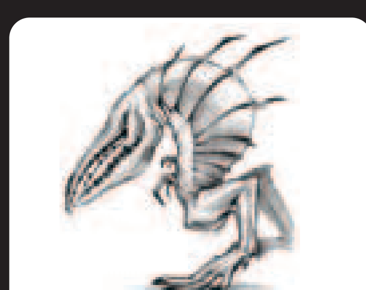


Vykkers
Не менее злобный народ, чем глакконы. В отличие от последних, виккеры очень любят работать руками, проводя негуманные – да что там, садистские! – эксперименты над всеми видами, до которых могут дотянуться. Большинство биологических, технических и химических средств, используемых индустриальными расами Оддворлда, разработано именно виккерами. Свои физические недостатки – в частности, слабые руки и плохое зрение – они восполняют пластической хирургией и механическими приспособлениями. Виккеры – андрогины, то есть для размножения не требуется наличие второго виккера. Вдаваться в подробности я, пожалуй, не буду...

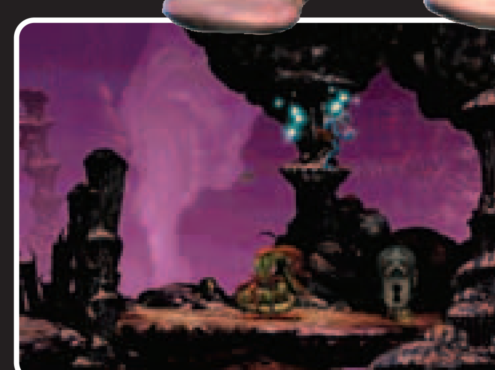




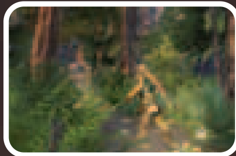




УВИДЕТЬ МИЧЕЙ (MEECHES) ВЖИВУЮ НАМ НЕ УДАЛОСЬ. ГЛАККОНЫ ПЕРЕВЕЛИ ЭТИХ ЗВЕРЕЙ НА МЯСО НЕЗАДОЛГО ДО НАЧАЛА ABE'S ODDYSEE.



Glukkons
Название этой расы созвучно со словом glutton, означающим «обжора», «жадина», и неспроста. Глакконы – жадные и безжалостные капиталисты, выжимающие из своих подчиненных в буквальном смысле последние соки, чтобы их трудом подняться по социальной лестнице и заработать еще немного (а лучше много) оддворлдской валюты Moolah. Своим главенствующим положением в обществе они обязаны, вероятно, умению громко орать, ибо физически глакконы, мягко говоря, недоразвиты. Может показаться, что у них нет рук, но на самом деле у них просто коротенькие атрофированные ножки, поэтому руки они используют для хождения. Ходят они, впрочем, тоже кое-как.



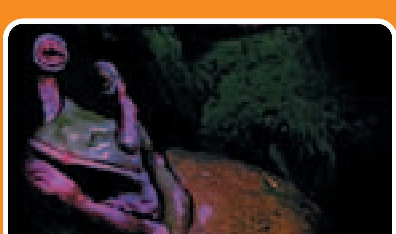
Paramites

Хотя мудоконы считали парамайтов (равно как и скрэбов) священными животными, это не мешало зеленым человечкам без особых угрызений совести отправлять их в мясорубки на глакконских заводах. В отличие от скрэбов, парамайты гораздо лучше уживаются с себе подобными, у них даже существует свой язык. Поодиночке они трусоваты, но если парамайтов соберется двое или больше, с ними лучше не шутить. Загнанный в угол парамайт тоже будет сражаться до последнего.

ИРВИН – СОВЛАДЕЛЕЦ ПРЕДПРИЯТИЯ VYKKERS LABS И ЗНАТНЫЙ САДИСТ.

Slurgs

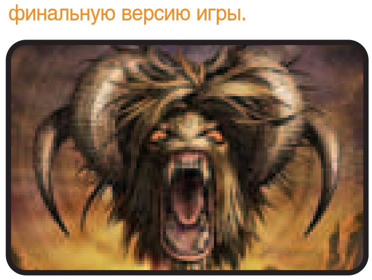
Сами по себе эти существа безвредны, но беда в том, что они часто водятся рядом с фличами. Стоит Эйбу наступить на слурга, как тот с противным писком лопается и будит фличей. Иногда горю можно помочь, вселившись в парамайта и предварительно сожрав слургов. Можно попробовать стравить парамайта и с фличами, но здесь стопроцентная победа не гарантирована.



ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
(2001, XBOX)

В Munch's Oddysee, второй официальной игре Oddworld Quintology, к Эйбу присоединяется Манч, единственный уцелевший представитель расы гэббитов. Вместе они начинают охоту за последней банкой гэббичьей икры, которую глакконы собираются выставить на аукционе. Чтобы выкупить ее, друзья берут шефство над самым глупым в мире глаккона Лулу, заставляя других глакконов жертвовать деньги в его фонд. Лулу, разумеется, не знает, что все это богатство пойдет (о ужас!) на благие цели.

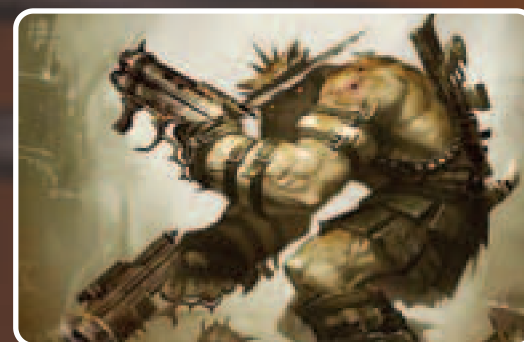
Поймав Манча, виккеры вмонтировали ему в голову специальный порт, с помощью которого он должен был доставлять вивисекторам пойманных зверей. Но Манч вместо этого использовал чудесную USB-шку, чтобы бить интернов током, вызволять из клеток фазлов, а также управлять охранными роботами, подключаясь к специальным терминалам. Эйб тоже приобрел кое-какие новые способности: например, бросать своих товарищей-мудоконов туда, куда они сами не могут добраться, а в специально отведенных местах их можно было превращать в воинов. В игре также появились водные пространства, непреодолимые для Эйба, но легко пересекаемые неуклюжим на суше Манчем. Одним из основных элементов игры стал сбор монеток… то есть колечек… то есть специальных штуковин, называемых Spooce, служивших одновременно и ключами (чтобы открыть один замок, надо было собрать несколько десятков SpooceShrubs), и платой за разные полезные дела, например, воскрешение и вооружение мудоконов.
Выход игры приурочили к запуску Xbox, и из-за этих сжатых сроков Munch's Oddysee сильно похудела по сравнению с первоначальным замыслом. Манч, например, задумывался как персонаж с раздвоением личности – разозлившись, он под воздействием вколотых в него виккерами стероидов превращался бы в агрессивного Roid. Многие возможности, показанные в ранних рекламных роликах (например, динамическое изменение времен года или возможность незаметно хватать и бросать слигов), также не попали в финальную версию игры.



SQUEEK'S ODDYSEE
(ОТМЕНЕНА)

Об этом проекте мы знаем немногое. Он замышлялся как третья часть квинтологии. Главный герой, Squeek, как и Эйб с Манчем, находится внизу пищевой пирамиды Оддворлда. Известно также, что он существует в симбиозе с другой формой жизни (персонажем по имени Nod).

Трудности с Munch's Oddysee заставили Лорна Лэннинга задуматься об изменении доктрины Oddworld Inhabitants. Возможно, поэтому следующая игра стала непохожей на предыдущие, хотя и по-прежнему «странной».



SoBe – сокращение от SoulStorm Brew?

Лорн Лэннинг, президент и креативный директор Oddworld Inhabitants, всегда полагал Oddworld не игровой вселенной, а интеллектуальной собственностью в более широком смысле слова. Так что тем, кто сейчас считает его отступником, не мешало бы вспомнить, что Эйб и его товарищи и раньше были замечены, например, в музыкальных клипах («Get Freaky!» группы Music Instructor и «Use Your Imagination» команды E-Pac), и даже в рекламе энергетического напитка SoBe.

ХАМФРИ – КОМПАНЬОН ИРВИНА, ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ УЧЕНЫХ ВИККЕРОВ.

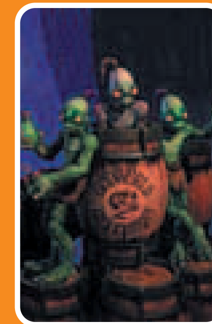
ODDWORLD: STRANGER'S WRATH
(2005, XBOX)

О Stranger's Wrath мы рассказывали сравнительно недавно. Напомню, действие игры происходит в западной части континента Mudos, в долине реки Mongo. Приключения Эйба и Манча на время забыты, на сцену выходит новый герой – Stranger (это имя переводится не как «странник», а скорее как «посторонний»). Стрейнджер очень напоминает героев Клинта Иствуда и Брюса Уэйна, а из поединка с любым из них, он, скорее всего, вышел бы победителем – ведь они не умеют бегать со скоростью 50 километров в час, да и скорострельность их револьверов оставляет желать лучшего в сравнении с арбалетом Стрейнджера. Однако, хотя этот охотник за головами не похож на (что греха таить) глуповатых и неуклюжих героев двух первых серий квинтологии, у него хватает своих забот и темных секретов. Что это за операция, на которую он копит деньги? И не думайте – мы не скажем. Намекнем только, что он, как и Манч, вполне может оказаться одним из последних представителей истребленной капиталистами расы.

В Stranger's Wrath сражения с врагами занимали гораздо большую часть игры, чем в играх про Эйба и Манча (чему способствовала смена жанра на... FPS). От Gamespeak осталась одна кнопка, в зависимости от контекста заставлявшая Стрейнджера говорить либо с самим собой, либо, допустим, с теми же деревенщинами-клаккерами. Концепция непрямого управления превратилась в идею Live Ammo, «живых снарядов». Другими словами, амуницию для своего арбалета герою приходилось не только покупать, но и ловить в прериях (предварительно подстреливая их другими «живыми снарядами»). Воздействие зверьков и насекомых на противника было разнообразным: Zappflies били бандитов током, Bolamites опутывали их паутиной, Stunks выпускали облако вонючего газа, а Chippunks костерили злодеев на чем свет стоит, привлекая их внимание. Однако дизайн этих зверюшек несколько недотягивал до стандартов «странности», заданных в предыдущих играх. Bolamites слишком напоминали обычных пауков, Stingbees – обычных пчел; Stunks были весьма похожи на скунсов, Chippunks – на бурундуков, а те и другие – друг на друга. Неужели дизайнеры Oddworld Inhabitants стали выдыхаться?

КАЖЕТСЯ, ВСЕ В СБОРЕ. ПРЕДСТАВЛЯЕМ VYKKERS… ТО ЕСТЬ ODDWORLD INHABITANTS. РЯДОМ С МАНЧЕМ, В БЕЛЫХ ХАЛАТАХ – ОСНОВАТЕЛИ КОМПАНИИ ЛОРН ЛЭННИНГ И ШЕРРИ МАККЕННА.

Mudokons

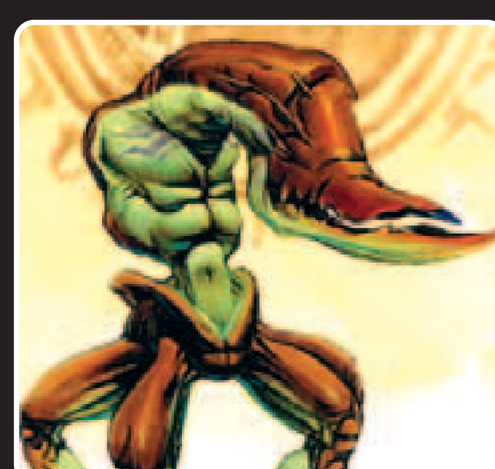


В образе мудоконов угадываются черты американских индейцев. Народ, живший в единении с природой, был порабощен расой капиталистов-глакконов. Какая-то часть мудоконов до сих пор ведет партизанскую борьбу с захватчиками, но большинство безропотно занимается грязной работой на глакконских предприятиях, будь то мясобойни Rupture Farms, рудники Некрума или пивоварни SoulStorm Brewery.

ОХРАННИК ЛАБОРАТОРИЙ ИНТЕРНОВ С ШПРИЦЕМЕТОМ.

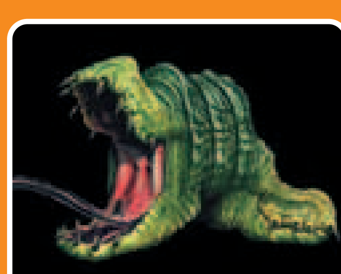
Scrabs

Скрэбы – весьма агрессивные создания, не терпящие на своей земле никаких чужаков, будь то мудоконы или другие скрэбы. Эйб оказал им большую услугу, взорвав мясобойни Rupture Farms, но отношение этих хищников к нашему герою с тех пор нисколько не улучшилось.



Fleeches

Представьте себе жирную плотоядную гусеницу размером с таксу, с зубастыми пастями на обоих концах тела и длинными-предлинными цепкими языками. Глакконы держат детенышей этих милых существ в качестве домашних животных, а когда те подрастут и станут опасными, спускают их в канализацию. Как и многие другие обитатели Оддворлда, флючи смертельно опасны для мудоконов. К счастью, как и многие другие опасные существа, они любят поспать.



THE BRUTAL BALLAD OF FANGUS KLOT
(ОТМЕНЕНА)

Слухи о выходе этой игры появились в марте 2005 года. Судя по набросками, история пастуха Фэнгуса по духу была бы ближе к Stranger's Wrath, чем к ранним играм серии. Главный герой призван отразить нападение захватчиков, одновременно борясь с приступами бешенства, грозящими совсем лишить его разума. Наличие стада весьма брутально выглядящих скотинок подразумевало также возвращение Gamespeak. Разумеется, теперь на выход этого проекта вряд ли стоит надеяться.

В 2004 году Oddworld Inhabitants также упоминали о начале разработки проекта Citizen Siege, действие которого происходит не в мире Oddworld, а в ближайшем будущем нашей Земли, где к власти приходит тоталитарный режим, а люди теряют свои гражданские свободы. Проект обещал разозлить немало сенаторов и конгрессменов, но увы – разозленными остались только геймеры, когда компания внезапно поменяла курс. Сейчас в планах Oddworld Inhabitants – первый полнометражный фильм о Странном мире.

Outlaws
Бандиты, терроризирующие жителей долины Монго. Представители этого вида (или социальной группы?) могут сильно отличаться внешне, но всех их объединяют криминальные замашки.

ТРУДНО НАЙТИ ДРУГУЮ PC-ИГРУ СО СТОЛЬ ЖЕ ОТТАЛКИВАЮЩИМ, НО В ТО ЖЕ ВРЕМЯ СИМПАТИЧНЫМ ПЕРСОНАЖЕМ.

Interns
Интерны – «младшие сотрудники» лабораторий виккеров. Любят носить модные плавки, слушать панк-рок и красть наркотики из медицинских шкафчиков. Их рты зашиты, как и у Эйба, чтобы они не насвистывали на работе.

Fuzzles
Виккеры используют фазлов в качестве подопытных кроликов. Поодиночке эти «колобочки-попрыгунчики» не представляют серьезной опасности и могут даже показаться кому-то забавными, однако стая фазлов может «на раз» загрызть любого противника. В Munch's Oddysee спасенные Манчем фазлы помогали ему справиться с врагами; герою Stranger's Wrath они служили живыми снарядами.

Grubbs
Граббы – коренные жители долины реки Монго, вытесненные оттуда клаккерами, бандитами и прихвостнями злодея Секто, перекрывшего реку плотиной, чтобы потом продавать бутилированную воду. Культура граббов напоминает одновременно японскую, индейскую и древних майя.

Спаситель мудоконов – это звучит гордо!

Концовки Abe's Oddysee, Abe's Exoddus и Munch's Oddysee напрямую зависели от количества освобожденных вами соплеменников и других существ. Чтобы получить «хороший» финал, необходимо было спасти не меньше половины мудоконов (в первых двух играх), а также фазлов и мудоконских яиц (в третьей). В Munch's Oddysee, кроме того, от вашей «квармы» (Quarma) зависело и то, попадете ли вы на последние два уровня, или нет.

Странные звуки

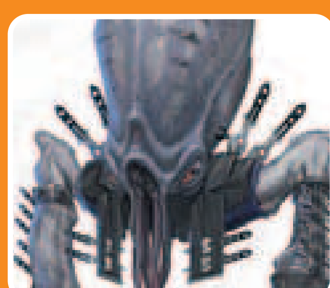
Звуковое оформление сериала всегда было на высоте. Матерый человечище Лорн Лэннинг лично озвучил добрую половину персонажей сериала, включая Эйба и слигов, но для игры это стало скорее плюсом. Замечательная контекстная музыка помогала не только погрузиться в игровой мир, но и не заплутать в нем. Так, услышав внезапный переход спокойного эмбиента в яростные перкуссии, игрок сразу понимал, что за ним гонится монстр, даже еще не видя противника. А как приятно было слышать маршевые нотки, появлявшиеся в звуковой дорожке, когда Эйбу удавалось заколдовать слига!

Slogs и slegs

Думаю, этимология слова ясна: slog = slig's dog. Слоги слушаются слигов и жрут всех остальных, кто появится на охраняемой ими территории. Многие обитатели Оддворлда удерживают равновесие совершенно удивительным образом, и слоги не исключение – они запросто могут почесать свою зубастую морду одной ногой, стоя на другой. В долине реки Монго обитают родственники слогов – слеги (slegs). Они немного отличаются внешне (на макушке у них торчат уши, а изо рта – клыки), но не поведением.

Gloktigi

Gloktigi – «кузены» глакконов и октиги, превосходящие тех и других размером, но не интеллектом. Глоктиги часто служат сторожевыми собаками на разных предприятиях.

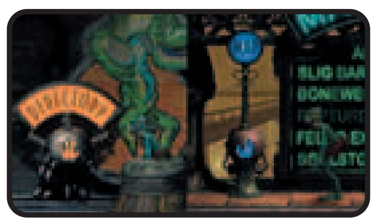


Clakkers

Деревенские жители, поселенцы Западного Мадоса. Оддворлдский средний класс во всей своей красе. Трусливы, поэтому услуги Стрейнджера пришлись им как нельзя кстати. Не видят дальше собственного носа, а какой у них нос – сами видите.

Почему Эйбу палец в рот не клади

У каждого из заглавных героев сериала есть какие-то врожденные или приобретенные физические недостатки и увечья. Например, у Эйба зашит рот. Швы ему наложили на мясокомбинате, чтобы он не занимался мудоконским колдовством. Но со временем стежки разошлись, и Эйб снова смог читать заклинания.
Кроме того, между Abe's Oddysee и Abe's Exoddus герой потерял по пальцу на обеих руках. Говорят, это случилось потому, что в Японии жест «четырехпалая рука» считается крайне оскорбительным. Вдобавок он еще и связан с тем, что мясники часто теряют пальцы на работе, а Эйб как раз был работником мясобойни. Однако Лорн Лэннинг откупаться от «инициативной группы борцов с четырехпалыми персонажами» не пожелал, а просто удалил герою лишние пальчики. Хотя не исключено, что этот шаг на самом деле был сделан в преддверии перехода сериала на консоли нового поколения – в трех пальцах ведь меньше полигонов, чем в четырех! По этой же причине в Munch's Oddysee так много одноногих существ.

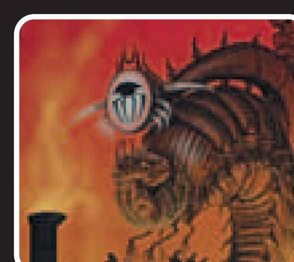


Abe Boy Color и Munch Boy Advance

На портативных платформах вышли три игры серии: Oddworld Adventures (Game Boy, 1998), Oddworld Adventures 2 (Game Boy Color, 1999) и Munch's Oddysee (Game Boy Advance, 2003). Первые две игры в сокращенном виде повторяли события Abe's Oddysee и Abe's Exoddus, а вот сюжет версии Munch's Oddysee для GBA несколько отличался от игры для Xbox. Графика, конечно, не дотягивала до «больших» консолей, но, хотя разработкой занимались сторонние компании – Saffire (GB, GBC) и Art Co.(GBA)), принципы геймплея, включая Gamespeak, они постарались сохранить.

В Оддворлде секса нет!

Обычно, делая спецматериал по любой игре, раздобыть арт с грудастыми девицами проще простого. Но Oddworld Inhabitants и здесь не искали легких путей. Во всей игровой вселенной существует ровно одна (1) женская особь мудоконов, одна (1) королева слигов и одна (1) мать глакконов. И, смею вас заверить, ни одна из них для «пинапа» не годится. Да и вообще их мало кто видел.
Королеву мудоконов Сэм (Sam) глакконы прячут в укромном месте, заставляя ее нести яйца, из которых вылупляются обреченные на рабство мудокончики. Понятно, что такая жизнь вогнала Сэм в тоску, и даже от роботапсихотерапевта, приставленного к ней, мало проку – на пациентку ему наплевать, он и сам бы рад сбежать из этого места.
Королева слигов Скиллья (Skillya) знаменита тем, что была единственной слигской королевой, согласившейся сотрудничать с глакконами. После этого (не без помощи глакконов) она стала действительно единственной королевой слигов.
Королева глакконов Маргарет (Margaret) является также их главным боссом и владелицей всех предприятий. В Munch's Oddysee вы могли услышать ее голос.



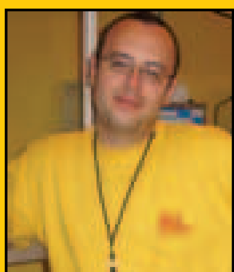
Oktigi

Существа морского происхождения, принадлежащие к тому же семейству, что и глакконы. Oktigi не могут существовать на суше без тела-носителя, к которому прикрепляются, замещая его голову своей. К этой расе принадлежит главный злодей Stranger's Wrath, Секто (Sekto).

СЛОВО КОМАНДЫ

Прямая речь

Давыд Филлипов



КОМПАНИЯ:
«1С»

ДОЛЖНОСТЬ:
Руководитель проекта

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
«Вторая мировая»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Fahrenheit, все игры про Вторую мировую

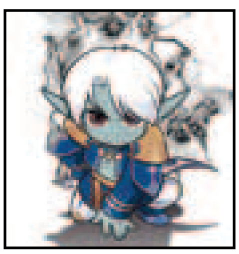
ХОББИ:
Семья, чтение

Одна из наиболее популярных тем форума, посвященного «Второй мировой», – реализм. Многих интересует, насколько правдоподобно в игре будут представлены система повреждений, ТТХ танков, дистанция стрельбы и многое другое. Причем интересующиеся уверены в том, что «правильная» реализация этих параметров и есть залог интересности игры. Эта точка зрения имеет право на существование. От игр, основанных на исторических событиях, пользователи вправе требовать достоверности. Она дает возможность переиграть отдельные сражения, применив свои знания в области военной истории. А многие геймеры обладают обширным багажом в этой области. В этом есть заслуга и самих игр, которые в интерактивной форме дают пользователю представление о тех или иных исторических событиях. Хорош ли подобный реализм для разработчика – вопрос спорный. В силу своих особенностей (сложность освоения и т.д.) «реалистичная» игра автоматически становится нишевой, подобный проект никогда не сможет сравниться по популярности с массовыми продуктами.
Разработка подобной игры отнимает гораздо больше сил и времени, чем стратегии про «марсиан»: ведь какой объем материалов приходится проштудировать для того, чтобы собрать данные по ТТХ или подобрать необходимые фотографии. По окончании работ над подобными проектами разработчики могут смело открывать собственные архивы.
Еще одна морока – баланс. У всех в голове засело, что «Тигр» – один из лучших танков того периода, а «Шерман» – совсем не конкурент немецкому монстру. Можно потратить уйму времени, объясняя, что модификация «M4A3 76W Sherman» могла вполне успешно продырявить тот же «Тигр». Но игроки все равно будут считать, что «знают правду».
В итоге можно попасть под критику со стороны тех людей, ради которых игра и создавалась. Невозможно сделать идеальную игру, которая удовлетворяла бы всех, приходится идти на компромисс. Ну а критики беспощадны: ведь обещали реалистичную игру! Планка качества поднимается, сроки разработки увеличиваются, бюджеты растут.
Мы постарались сделать нашу игру максимально приближенной к реальности, но при этом не потерять динамики настоящего боя. Окончательный вердикт за вами, игроками.

ЦИТАТА:

В силу своих особенностей (сложность освоения и т.д.) «реалистичная» игра автоматически становится нишевой.

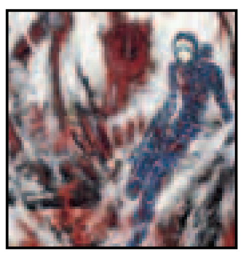
Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС:
Играющий в пути
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Prince of Persia Revelations
- Ragnarok: Online (Chaos)

После длительного перерыва я вновь вернулся к PSP. На этот раз из-за PoP. Пока мобильный Принц в точности повторяет The Warrior Within. Анимация и структура уровней – на все 100%, а вот текстуры просели дальше некуда. Из-за этого сюжетные сценки выглядят нелепо, а порой и вообще жутко. Но играть это не мешает: монстры рассыпаются в пыль все так же зрелищно, как и раньше.

МС.Булохов mk2
hate008@gameland.ru



СТАТУС:
Они убили ~~Кенни~~ Chibo!
СЕЙЧАС СМОТРИТ:
- Noiseman Sound Insect
- Paradise Kiss

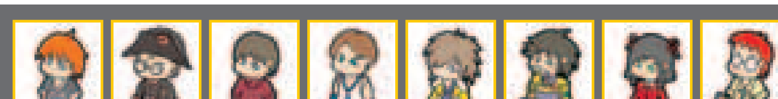
...особенно интересно наблюдать за тем, как коллеги раз за разом выбирают тему для своей «делянки» в «слове команды». Формат определен достаточно широко, поэтому список возможных вариантов получается большим. Частенько не можешь выбрать из этого многообразия, и иногда эти небольшие текстики рождаются в настоящих творческих муках...

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

СТАТУС:
Мистер Зонт
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Castlevania: Dawn of Sorrow
- Trapt

B Castlevania: Curse of Darkness для PS2 пистолетов нет. В Castlevania: Dawn of Sorrow для Nintendo DS пистолеты есть. Один этот простой, но фактический факт поднимает игре оценку как минимум на полбалла. Представляете: охотник на вампиров с пистолетом в одной руке, мечом в другой! Красавец! Только, кажется, это уже где-то было. В Devil May Cry, что ли?

МЫ – это вот



Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

СТАТУС:
Мучитель гитар
СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:
- Curve
- Jessica Jiang
- Drumkan

Играли мы тут играли всей редакцией в DoA 4, ну нет здесь «некстгена». А еще нужно расстрелять солью из двухстволки того, кто делал AI для одиночного режима. А на двоих, ничего, весело так, особенно когда количество жизней в два раза больше. А вообще это все ерунда, настоящим открытием для меня стал китайский рок с женским вокалом! Как же они прикольно «шиньшинькают», супер!

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

СТАТУС:
Призрак-кроль со спецумением
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Mario & Luigi 2: Partners in Time
- Stubbs the Zombie
- Mario Kart DS
- Resident Evil 4
- Geist

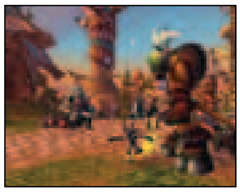
Вновь, после долгой зимней спячки, предчувствуя скорую весну, проснулся во мне пылкий геймерский энтузиазм. Словно Призрак из шедевральной Geist вселяюсь то в одну, то в другую игру, умудряюсь окучивать по несколько сразу и даже (прости меня, Господи!) вношу свой вклад в общее редакционное дело – открываю новые костюмы в DoA 4. Прав Ворон: солью из двустволки!

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

СТАТУС:
Восторженный критик
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- 10.000 Bullets

Прошло несколько лет с публикации моей первой статьи, а я все еще не столкнулась с мужским шовинизмом в игровой журналистике. Сначала я приписывала успех выбранной теме. Ведь консольные RPG – не чисто мужской жанр. Потом попробовала «расширить сферу влияния» на файтинги и экшны – снова никаких репрессий. Теперь написала обзоры для Bookshelf. Скрещиваю пальцы на удачу.

PC



Call of Duty 2

2 World of Warcraft
3 Guild Wars
4 Civilization IV
5 Quake 4
6 UFO: Aftershock
7 GT Legends
8 Магия Крови
9 The Movies
10 Prince of Persia: The Two Thrones

КОНСОЛИ

Shadow of the Colossus — PS2, GC, Xbox

2	Dead or Alive 4	Xbox 360
3	GTA: Liberty City Stories	PSP
4	Pursuit Force	PSP
5	Gun	PS2, GC, Xbox, X360
6	Project Zero 3: The Tormented	PS2
7	Prince of Persia: The Two Thrones	PS2, GC, Xbox
8	SSX on Tour	PS2, GC, Xbox, PSP
9	Dragon Quest VIII	PS2
10	Call of Cthulhu: DCotE	Xbox

Комментарии: В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. Причем мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

Алик aka Jmur
alik@gameland.ru

СТАТУС:
Новорожденный
СЕЙЧАС ДЕЛАЕТ ВИД:
- что старается сдать номер

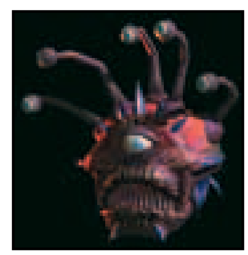
Ну вот опять, когда надо писать свое слово, наступает ступор и писать, кажется, уже не о чем. А ведь если подумать, сказать всегда есть что. Например, что за все время работы в «СИ» сдача номера впервые пришлась на мой день рождения, на который гуляет вся страна. Правда, вся страна не знает, что родился я именно в этот день. Но ведь это и хорошо – не люблю повышенного внимания масс.

Константин Говорун
wren@gameland.ru

СТАТУС:
Злобный хакер
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Battles of Prince of Persia (DS)

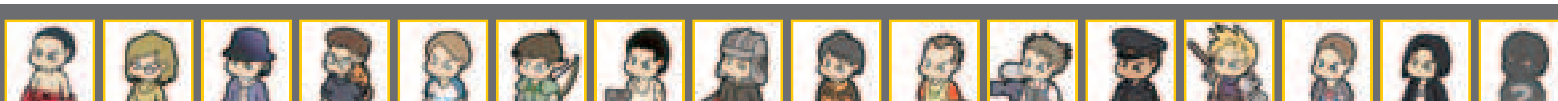
Притащил я домой Xbox 360. Достал диск с Dead or Alive 4. Игра запускается, показывает интру, доходит до меню... Но в ней не работают кнопки джойпада! Вообще никакие. Начиная со Start. Можно только выйти в Dashboard. Оказывается, необходимо обязательно в настройках консоли выставить режим PAL-60. Если там стоит PAL-50, игра работает, но на кнопки не реагирует. Гениально, правда?

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Паладин 19-го уровня
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Baldur's Gate Trilogy

Драконы повержены, демилич побежден, и путь лежит в Андердарк. Благодаря установленному Throne of Bhaal герои уже прямо сейчас начинают получать высокоуровневые способности, и путешествие превратилось в туристическую прогулку. Эпизод с бехолдером-охранником в подводном городе – один из лучших в игре, отличный образчик самоиронии.



Spriggan
spriggan@gameland.ru

СТАТУС:
Generic humanoid carbon unit
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Icewind Dale II
- Tales of Symphonia

Кто бы что ни говорил, а на PSP так и не появилось игр, за которые стоит заплатить полсотни чего бы то ни было. Файтинги не играются, экшны халтурны, Pursuit Force делали садисты, а Grand Theft Auto: Liberty City Stories – вообще GTA. Ridge Racer и Lumines, как водится, дела минувших дней. Дожил – ставлю на римейк: окажись хорошим, Mega Man Powered Up!

Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

СТАТУС:
Все еще фанат Юффи
НЕКОГДА ИГРАТЬ В:
- Battalion Wars
- Dirge of Cerberus
- Phoenix Wright: Ace Attorney

Узкие закоулочки Кальма, Мидгарская площадь с полуразрушенным постаментом, давно заброшенный особняк в Нибельхейме... Мир, до малейшей детали изученный за 20 прохождений, мир, столь любимый и притягательный. Final Fantasy VII вновь манит к себе. Геймплей – лишь довесок; главное здесь – любимые герои и тот самый мир, где чувствуешь себя как дома.

Red Cat
chaosman@rambler.ru

СТАТУС:
Evil Kid
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Fahrenheit
- Castlevania: Dawn of Sorrow

Зеркально-лакированная PSP окончательно переселилась на самую дальнюю полку, где будет отдыхать как минимум пару месяцев. Серьезных поводов включать это чудо дизайнерской мысли я все равно пока не вижу. Зато DS еще придется поработать – благодаря отличной Castlevania, ради Advance Wars: Dual Strike и... кто сказал Nintendogs? Коты не любят собак! Никаких собак, я вам говорю!!!

ИГРА НОМЕРА

Dead or Alive 4 стр. 34

Пожалуй, это главная и чуть ли не единственная причина покупать Xbox 360. Вместе с тем, Dead or Alive 4 не так уж сильно отличается от Dead or Alive 3 и Dead or Alive Ultimate. Графика улучшилась, но мы надеялись на большее. В остальном все предсказуемо – новые арены, бойцы, костюмы, режимы... Разумеется, все героини здесь исключительно приятны глазу.

ГЕЙМПЛЕЙ:

Управление удобно; используются три основные кнопки – для ударов ногами и руками и блока. Важный элемент системы боя – перехваты атак. Они не только останавливают врага, но и наносят ему большой урон.

ГРАФИКА:

От Xbox 360 мы ожидали куда большего, однако Dead or Alive 4 в любом случае является самым красивым файтингом на сегодняшний день. И не факт, что Virtua Fighter 5 будет симпатичнее.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Отличный файтинг для начинающих поклонников жанра, а также давних фанатов Dead or Alive. Не подойдет «консольным киберспортсменам» и женоненавистникам.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Игра НОМЕРА

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в этом номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

Официальные русские версии
легендарных игр
от Valve!
COUNTER-STRIKE™ 1
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
DAY OF DEFEAT®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
HALF-LIFE® 2
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
HALF-LIFE®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
HALF-LIFE® 1
OPPOSING FORCE®
BLUE SHIFT™
TEAM FORTRESS® CLASSIC
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
VALVE
Бука

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

КАК РАЗМНОЖАЮТСЯ ИГРЫ

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Лет, наверное, десять назад во многих игровых изданиях независимо друг от друга появились статьи, в которых авторы пытались провести жанровую классификацию существующих игр. Возможно, то был момент первого перехода количества электронных развлечений в не-качество. С одной стороны, жанры помогали покупателям и журналистам не утонуть в море игр, широченном уже и в ту пору; с другой – разработчики получили готовые «коробочки», в которые было гораздо проще укладывать новые проекты, чем строить их на пустом месте.

Сейчас мы с вами попали во «вторую волну». Если сравнить старые методы создания новых игр с эротикой, то, что происходит сейчас – чистейшей воды порнография. Количество способов, которыми из одной игры пытаются сделать много, просто поражает, и также требует систематизации. В этой статье я попытаюсь перечислить и охарактеризовать некоторые из них, от самых тривиальных до весьма изощренных.

Продолжения, они же сиквелы. Не у многих разработчиков хватает духу на вопрос: «Что же было дальше?» ответить подобно Дугласу Адамсу: «На этом книжка закончилась». Если в конце игры не случается Армагеддон, значит, продолжение возможно. Впрочем, додека-с-лишним-логия Final Fantasy успешно опровергает и этот постулат – здесь конец света происходит практически в каждой серии. Если предыдущий эпизод игры был спрайтовым – новый делаем трехмерным. Если переход в 3D уже совершен – рендерим модели персонажей в более высоком качестве, даем пинка сценаристу и спокойно спим дальше.

Клоны. Если успешный проект сделан не тобой, ты всегда можешь попытаться его слямзить. Обезьянничая друг у друга, Blizzard и Westwood довели сериалы Warcraft и Command & Conquer до их теперешнего состояния. Из попугаев, передразнивавших Doom и Quake, вырос целый жанр. Сравнительно свежая армия подражателей – отпочковавшиеся от The Sims разновидности человекосимуляторов вроде Singles и «Перцев в офисе». Хотя и сами The Sims, как правильно заметил, кажется, Том Холл – всего лишь развитие идей старой-престарой Little Computer People. Вот мы и подошли к следующему способу:

Римейки. Вы себе не представляете, в какое количество интереснейших игр восьмидесятых-девяностых годов вы бы ни за что сейчас не стали играть. Потому что графика их по нынешним временам может быть приравнена к текстовому режиму. Пока одни хитрецы переселяют пенсионеров на портативные консоли, другие трудолюбиво раскрашивают монохром во все цвета радуги и надувают спрайтики, пока те не разойдутся полигонами. Римейки очень любят делать независимые разработчики, но не гнушаются ими и «зубры». Подсказать, или сами Sid Meier's Pirates вспомните? А слышали ли вы про проект Bully от Rockstar? Ну, тот, где вам надо изображать школьного хулигана. Это, между прочим, тоже большой привет из восьмидесятых – были тогда такие Skool Daze и Back to Skool, там можно было и уроки попрогуливать, и одноклассников позадирать, и из рогатки по преподам пострелять.

Порты. Если системы по мощности примерно равные, или «целевая» мощнее «исходной», то порты не сильно отличаются друг от друга. Ну, может быть, частота кадров поменьше, или там модели похуже. А вот когда, допустим, «Принца Персии» пытаются засунуть в Nintendo DS, получается этакий жанровый трансвестизм. Это будет похлеще превращения из Темного в Светлого: зашел Принц в «портировальный агрегат» экшн-персонажем, а вышел, считай, героем меча и магии. А вот на мобильном телефоне он почему-то таким же попрыгуном и остался, только, как говорится, «вид сбоку». Ну а что со Снейком на PSP случилось, думаю, тоже рассказывать не надо. Забегал по клеточкам, как миленький!

Напоследок – самые гениальные методы. Замечали ли вы, что серии к третьей-четвертой из названий игр, в которых упоминаются два персонажа, почему-то пропадает имя одного из них. Были Jak and Daxter – стал Jak 3. Были «Петька и Василий Иванович» – стал «Петька 3: Возвращение Аляски». Только вот русские разработчики, в отличие от родителей Джека и Декстера, не додумались до следующего шага: запустить отдельную серию «Василий Иванович». Надеюсь, прочитав эту статью, они поймут, что были неправы, и сделают наконец бравого комдива героем какого-нибудь конно-шашечного рубилова. А то у Марио, вон, на каждого родственника по отдельной игре, да еще и не по одной! А мы чем хуже?

А мы всем лучше. Следующий способ иначе как «халявным» не назовешь. Все знают, чем «Ночной Дозор Racing» отличается от «Дневной Дозор Racing», кроме надписи на коробочке? Са-унд-тре-ком! Ноу-хау просто великолепное, а главное – очень легкое в использовании. Например, выйдет фильм «Сумеречный Дозор» – можно будет и по нему почти мгновенно игру сделать. Хорошие парни слушают хард-рок, плохие – гангстерский рэп, а Инквизиторы, допустим, J-POP. Вариантов может быть множество: Destroy All Humans без матерной озвучки Бачинского и Стиллавина (под заголовком «Низведи всех человеков»); Nibiru с адекватным переводом…

Впрочем, стоп – последнее, кажется, вовсе не моя фантазия, да и новой игры тут никакой не появилось.

То ли дело ставшие сиквелом самим себе «Корсары III» и «X3: Reunion». Если это – проявление опасной тенденции, видимо, придется в игровых журналах для каждой серии заводить отдельного куратора, который будет отслеживать, чем Mortal Soccer V версии 2.0 образца 2010 года отличается от своих предшественников 2006-2009 года, а также от совершенно неиграбельного Mortal Soccer V версии 1.9. А все к тому как раз и идет. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

КОД ТОМОНОБУ ИТАГАКИ

Говоря об играх как образчиках искусства, журналисты почему-то вспоминают лишь о нишевых проектах, вроде Okami и Rez. Им кажется, что чем игра визуально оригинальнее (а во многих случаях – и откровенно страшнее), тем большего внимания она заслуживает. Меж тем настоящее искусство – никакой не Rez и даже не «Мор. Утопия», а Dead or Alive и Final Fantasy.

Собственно, так по оригинальному замыслу должна была колонка не только начинаться, но и продолжаться до самого конца. На вступлении, однако, волшебные обезьянки в голове Врена временно прекратили свою деятельность и возобновили ее лишь на последних часах сдачи номера. Они же напомнили несчастному редактору о забавном факте. Почти все мои коллеги любят рассуждать о том, являются ли игры искусством, а если да, то какие из них; однако их скорее волнует возможность поставить любимое развлечение наравне с кино и музыкой. Основной метод доказательства – проведение аналогий между играми и фильмами или играми и литературой. Наглядно, но, строго говоря, неубедительно. Например, можно найти миллион общих черт у акул и дельфинов, однако первые – рыбы, а вторые – нет.

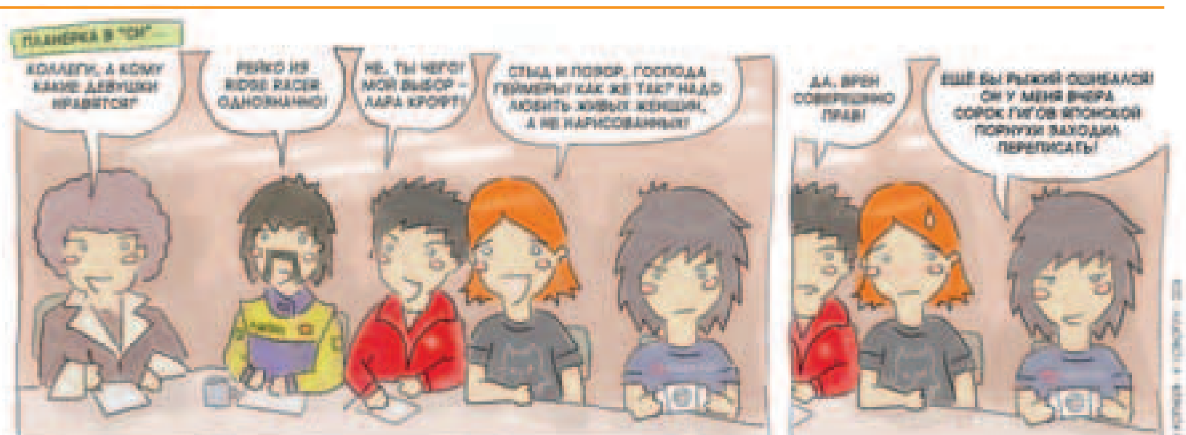
Толковый словарь так трактует понятие «искусства»: «творческая художественная деятельность». В свою очередь, под «художественным» понимается «соответствующее эстетическому вкусу, исполненное со вкусом», а также «изображающее действительность в образах». Игры создают с нуля самые разные люди – от программистов, художников и композиторов до дизайнеров уровней и бета-тестеров. Финальный продукт – их общее творческое достижение. Игра в самом что ни на есть прямом смысле изображает действительность (реальную или выдуманную) в образах. Древние хиты могли несколькими разноцветными пикселями представить красивую девушку, и геймеры затем «видели» ее в своем воображении. Таким образом, у нас остается условие насчет соответствия эстетическому вкусу. Это проблема? Пристрастия у всех людей разные, но о многих играх все же можно определенно сказать, исполнена она со вкусом или же нет. Okami, Rez и Shadow of the Colossus – безусловно, да. Crime Life, NARC, Shadow of the Hedgehog – безусловно, нет. И к оценкам это имеет весьма условное отношение. Тот же Warcraft III вполне можно назвать великолепной игрой с совершенно безвкусной графикой. А в мучаемой мной сейчас стратегии Battles of Prince of Persia для DS эстетическим запросам не удовлетворяет геймплей. Несмотря на сложность игровой механики, легкость освоения и удобство управления, Battles of Prince of Persia скучна. Сделать игровой процесс по-настоящему интересным – тоже ведь искусство (в значении «мастерство», «тонкое знание дела»). Всю мощь определения «безвкусный» по отношению к играм нашим читателям еще только предстоит оценить; думаю, оно теперь постоянно пропишется в резюме рецензий в журнале. Это позволит проще объяснять, почему проекты с очень похожими характеристиками могут получать у нас разные оценки; «десятки» для Prince of Persia: Warrior Within и Metal Gear Solid 3: Snake Eater, опять же получают лишний аргумент «за».

Возвращаясь к тезису из вступления, придется уточнить: конечно, нельзя делить все эти игры на «настоящее» искусство и «ненастоящее». Я могу лишь заявить, что ближе лично мне, а что – не очень. Наша рецензия на Dead or Alive 4 по возможности объективна; но в ней одной мои впечатления от игры выразить сложно. Когда белый джойпад, напоминающий о временах Dreamcast оказывается в руках, а на экране – таблица с портретами любимых персонажей, хочется прослезиться. Даже на самом низком уровне сложности игра бросает вызов; и при этом нет никаких ограничений на количество Continue или перемежающих раунды загрузок. Геймплей идет без каких-либо остановок. Раунд – проигрыш – раунд – проигрыш – раунд – победа – раунд – снова проигрыш. Это может длиться бесконечно – пока не устанут руки или РАО ЕЭС не отключит в Москве электроэнергию. Каждый новый противник еще сильнее, быстрее, ловчее предыдущего. И, как финал всему, – босс, супермощный клон Касуми. Один вариант тактики сменяет другой, Command List перебран от начала и до конца, и вот, спустя час-другой, монстр повержен. Остается, обессилев, откинуться на спинку кресла и смотреть великолепный финальный CG-ролик. И ради вот этого самого промежутка между объявлением вашей победы суровым голосом комментатора и первыми кадрами видео и стоит играть. Dead or Alive 4 дарит необыкновенные ощущения, хочется погрузиться в ее волшебный мир сполна – посетить каждую арену, посмотреть (почувствуйте, как это отличается от «открыть»!) все костюмы героинь из игры, сразиться с поклонниками Dead or Alive по всему миру.

И я уверен, что Томонобу Итагаки отнюдь не просто так отказался от уровня сложности Easy, не стал придумывать скучный сюжетный режим в духе Soul Calibur и сделал именно такого босса. Так надо. Это работает.

Пусть скучные геймеры считают количество кадров анимации у того или иного приема, сетуют на мнимую несбалансированность и заявляют, что в какой-нибудь Tekken им играть гораздо интереснее. Любая девушка из Dead or Alive стоит того, чтобы ради нее отправить в форточку все диски с логотипом Namco. И дело отнюдь не в ее внешних данных. Расмус Хойенгард из IO Interactive (см. стр. 60) считает, что «хорошая игра должна быть чем-то большим, нежели сумма геймплея, графики и музыки. Как лучшие кинобоевики, она обязана достучаться до сознания потребителя и отпечататься там навечно». Типичный пример таких проектов – ролевые игры сериала Final Fantasy; кто посмеет сказать, что они популярны только потому, что в них есть красивые главные героини? Дело в другом: творения Square Enix – и есть это «что-то большее». В несколько другой степени и иными методами Tecmo и команде Team Ninja удалось добиться того же результата. Вот это и есть настоящее искусство. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



EX MACHINA
NIVAL INTERACTIVE
TARGEM GAMES
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

5 ПРИЧИН ЛЮБИТЬ XBOX 360

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

После материала о пяти причинах не любить Xbox 360 на меня обрушился поток… ну хорошо, «обрушился поток» – это громко сказано. Почитатели Xbox пустили в мой почтовый ящик струю трезвой критики, справедливо указывая, что негоже нам, служителям пера, пристрастно относиться к новым приставкам. Признаю, палку я перегнул. Умышленно. Чтобы разогнуть умозрительную деревяшку, давайте вглядимся в достоинства Xbox 360.

1. Бесплатные демо-версии, доступные для скачивания с Xbox Live.
Привычно рассуждая о восхитительном сетевом сервисе и вычислительной мощи приставки, многие забывают упомянуть о подспудной революции на Xbox Marketplace. На момент написания этого текста в Европе для бесплатного скачивания доступно восемь демо-версий: Condemned: Criminal Origins, FIFA 06: Road to FIFA World Cup, Full Auto, Kameo: Elements of Power, Madden NFL 06, Need for Speed Most Wanted, Project Gotham Racing 3, Quake 4. Для меня и для многих других российских геймеров выкладывать по 60-80 долларов за одну игру – непозволительная роскошь. Счастливый владелец Xbox 360 с жестким диском не обязан покупать диски для приставки: он может выйти в Сеть, преспокойно накачать демо-версий, поиграть в свое удовольствие, затем приобрести не то, что хвалит продавец, а то, что ему нравится. К сожалению, уровень развития Интернета в нашей стране все еще оставляет желать лучшего, а скачивание гигабайтных демо-версий на типовых линиях занимает огромное количество времени. Но сам факт появления консольных демо в свободном доступе заставляет задуматься – почему же Sony до сих пор не запустила подобный сервис для PSP?

2. Патчи.
Я не раз встречал людей, с пеной у рта кричавших о том, что патчи к консольным играм – позор джунглей. Готов доказать обратное. Ошибки в приставочных играх были и будут, это факт. Помните инцидент с демо-версией Viewtiful Joe 2, которая удаляла данные с карты памяти? Крохотный патч, переданный по Сети на все приставки региона, спас бы не одну тысячу ценных сохранений. Из свежих примеров – ошибки в работе с сейвами в Dead or Alive 4 для Xbox 360 и в Soul Calibur III для PS2. Что делает Namco? Печатает вторую волну дисков с исправленной версией игры. Если вы купили диск из первого тиража и живете в Японии, можете бесплатно обменять его на новую версию. Если не в Японии – остается только выбросить диск в форточку. Tecmo, напротив, призывает покупателей не паниковать. Со дня на день на Xbox Live появится заплатка, которая быстро и бесплатно избавит игроков от всех проблем.

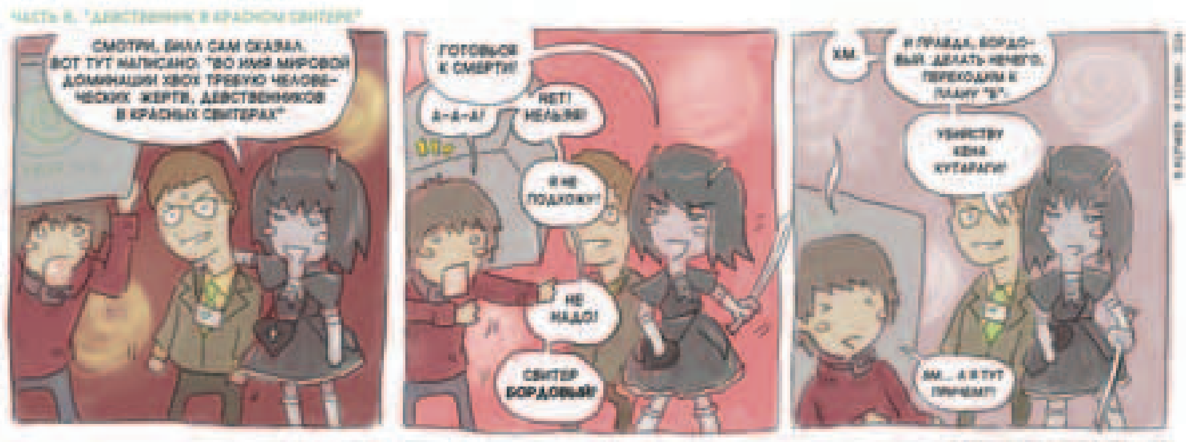
3. Вычислительная мощь.
Посмотрим правде в глаза: графика в трейлере Metal Gear Solid 4 одной левой уделывает картинку из любой игры для Xbox 360. Не потому, что Xbox 360 технически слабее PS3. Потому что Xbox 360 опередила свое время. Сейчас нет ни одной игры, которая бы использовала возможности приставки хотя бы наполовину. Kameo и Perfect Dark Zero – разработки для оригинальной Xbox, в спешке адаптированные для новой приставки. Xbox 360 полностью совместима с Direct X 10, разработка которого все еще идет полным ходом. На PC, например, первые игры под DirectX 10 появятся лишь в самом конце этого года. Только тогда мы и увидим, на что в самом деле способен белый Xbox. Я не разработчик видеоигр, я не могу профессионально оценить мощность двух тяжеловесных приставок. *Насколько я могу судить*, обобщив все, что слышал о них из самых разных источников, PS3 не будет «в два раза быстрее» Xbox 360. Сказать наверняка мы сможем не раньше, чем высокотехнологичная хлебница поступит в продажу.

4. Карточки геймеров.
Признаюсь: у меня еще нет Xbox 360, но уже есть регистрация на Xbox.com. Потому что иметь карточку геймера – это стильно и удобно. В карточке отображаются последние игры, которые вы запускали на приставке, ваши достижения в них, репутация и мотто. На всех официальных форумах Microsoft вместо регистрации используется унифицированная карточка геймера; на неофициальных конференциях, посвященных Xbox, как правило, есть возможность вставить карточку в подпись или повесить рядом с именем пользователя. Одним кликом можно сравнить свои достижения с успехами владельца другой карточки, находить в Сети друзей и прямо в броузере добавлять их в список «френдов» – блестящая добавка к и без того отменному Xbox Live.

5. Японские игры.
Самое таинственное достоинство приставки. Blue Dragon, Ninety-Nine Nights и Lost Planet – мы мало что знаем о них, но само их существование еще обернется козырем в рукаве японского отделения Microsoft. Что бы ни случилось, мы не раз о них услышим.

Где же взять восьмое чудо света, луноликую Xbox 360? Нет ответа. В Сети сомнительные личности предлагают приставки по ценам, в полтора раза превышающии официальные, утверждая, что дешевле все равно не найти. Консоли, которые еще месяц назад невозможно было достать ни за какие деньги, тихой сапой появляются в магазинах. На Кузнецком мосту первые две приставки в Core-комплектации были проданы за 50000 рублей каждая – при официальной цене в 299 евро (чуть меньше 10000 рублей)! Попахивает надувательством. Написав сию внушительную оду Xbox 360, я беру двадцать тысяч рублей наличными и принимаю редакционное задание: купить Xbox 360 в наилучшей комплектации за наименьшие деньги. Объекты журналистского расследования: московская «Горбушка», питерская «Юнона», интернет-салоны, столичные рынки и магазинчики. Что из этого вышло, вы узнаете в следующем номере «Страны». ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



КОФЕ-БРЕЙК
ПЕРЦЫ В ОФИСЕ
2
КАК ДОСТАТЬ КОЛЛЕГУ И СОХРАНИТЬ ЗУБЫ
КУРС ВЫЖИВАНИЯ ДЛЯ ОФИСНОГО ПЛАНКТОНА
ТЕПЕРЬ И С ЖЕНЩИНАМИ
© Indie Games Productions, 2006. Nobilis Group, издание. Все права защищены.
© 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2006 «Плэй Тэн Интерактив». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы
PLAY TEN

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

«Механоиды 2: Война кланов»

Присмотритесь к своему компьютеру... Он тоже мечтает обзавестись машиной с парой пулеметов и превратить ваш двор в армейский полигон…

Рекомендует «СИ»

Чем отличается человек от компьютера, а треклятое детище Гейтса от искусственного интеллекта? Правильно – слабостями, пороками и прочими бедами. Именно поэтому механоиды – сущая находка разработчиков. Они могут жить в совершенно необычном и загадочном мире и, в то же время, казаться самыми настоящими людьми. Правда, придется все же свыкнуться с обликом оранжевого шарика с лампочками…

MECHANOID INSIDE

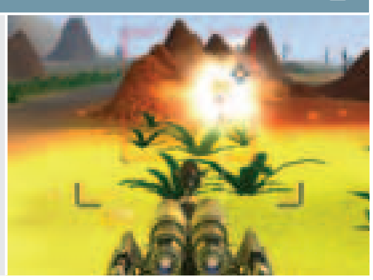
Герои нынче – все как один склеротики. Профессиональный недуг, не иначе. Но очнуться в компьютерной сети – это, знаете ли, уже перебор. Не успеешь оглянуться, а тебе уже сообщают, что ты – избранный, посланник судьбы. Вместо красной пилюли тюкают в голову высокочастотным импульсом, дают карманные деньги и отправляют восвояси спасать мир. Точнее, изолированный Полигон на далекой планете… Давным-давно люди облюбовали этот уголок для испытаний оружия – управляемых разумными механоидами глайдеров. Они разделили его на секторы, создав в них особые природные условия – от Сахары до Арктики. Полностью автономная зона отлично существовала за счет заводов, сырьевых баз и прочей инфраструктуры под контролем машин во главе с Суперкомпьютером… Вспоминаете? Так вот, пока вы форматировали винчестеры в далеком краю, станция людей взлетела на воздух, Супер пропал без вести, а механоиды вконец распоясались и развязали войну за политические идеалы…

МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ!

Оказывается, наши собратья по разуму успели открыть некие квазиментальные поля и прочие «попробуй-выговори-какие» технологии. И в результате массового помутнения рассудка разбились на кружки по интересам, обозвали их кланами и принялись утюжить друг друга почем зря. Мало того, за умеренную плату теперь можно привить врагу новые убеждения и переманить на свою сторону. Нам, понятное дело, предстоит покончить с этим безобразием самым доступным способом – надавать всем по электронной шапке и захватить Полигон…
Но не стоит думать, будто местные войны – разборки на пятачке. Теперь придется мыслить и стратегически. Кланы научились контролировать здания и создавать глайдеры, и нам тоже предстоит этим заниматься. Разместив в постройке своих механоидов, мы прибираем ее к рукам и можем менять общую

Как довести механоида

Дел на Полигоне хватает, но лучший способ подзаработать – довести противника до Переноса. Каждый раз, уничтожая глайдер врага, вы понижаете его рейтинг на единицу. При нулевом значении несчастный механоид умрет со стыда и больше никогда вас не побеспокоит. А коварные заказчики завалят вас энергокристаллами.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Огромный красочный мир, который живет и развивается по своим законам.

Минусы:
Из-за некоторых недочетов приходится сохраняться на каждом шагу, а иногда и вовсе начинать сначала.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG / flight action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	SkyRiver Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/mechanoids2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Отличная и очень затягивающая игра, которой не повредит парочка добротных патчей.

Урок первый. Тихой сапой.

Механоиды предпочитают не скакать по горам, а с комфортом передвигаться по дорогам. И именно там лучше всего разыскивать очередную жертву. С другой стороны, передвигаясь огородами, можно и самому сэкономить здоровье, а чаще всего – еще и время. Так что советую первым делом обзавестись концентратором прыжков.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Механоиды»

ИНТЕРЕСНО, КАК

«Вангеры»

РЕЖИМ «СТАЗИС» ПОЗВОЛЯЕТ УСКОРИТЬ ХОД ВРЕМЕНИ И ЗАЛИЗАТЬ РАНЫ. КОНЕЧНО, ЕСЛИ У ВАС ОРГАНИЧЕСКИЙ ГЛАЙДЕР…

ЗАЙДЯ В СЕТЬ, МОЖНО ЗА ОТДЕЛЬНУЮ ПЛАТУ ЗАПЕЛЕНГОВАТЬ ЛЮБОЙ ГЛАЙДЕР НА КАРТЕ.

БОЛЬШИЕ СРАЖЕНИЯ ПО ЗРЕЛИЩНОСТИ ДАДУТ ФОРУ ПРАЗДНИЧНОМУ САЛЮТУ. НО НАСЛАЖДАТЬСЯ ПЕЙЗАЖЕМ, КАК ИЗВЕСТНО, ЛУЧШЕ ИЗДАЛЕКА.

Курс макроэкономики

Мощь кланов зиждется на работоспособности строений в каждом секторе.
В сердце каждой постройки – кластере – заправляют вражеские механоиды. Выкурите их оттуда, и организация противника распадется за считанные часы, сколько бы глайдеров в ней ни было. Можно раскошелиться и опустошить все местные склады, а при остановке производства кластер потеряет контроль над зданием.
А если предпочитаете пострелять – уничтожьте всех вражеских торгашей и добьетесь того же… Методы клановых войн безграничны, и игра порой превращается в самую настоящую стратегию.

тактику – воевать или торговать, нападать или защищаться. Но и враги у нас не под Windows работают – выбрав новую цель, организуют военные патрули и перерезают поставки товаров. Ведь остановив производство, легче всего выкурить противника из здания.
Облегчить задачу можно, переманивая на свою сторону глав кланов – таких же оранжевых «шариков» нового поколения, что и вы. Только одними «взятками» тут не отделаешься. Один хочет уничтожить соперников, другой требует полтонны металлов, а третьему вообще подавай новый глайдер. Правда, заполучив в клан их всех, можно не просто его

Торговлю никто не отменял, но серьезно заработать честному предпринимателю невозможно.

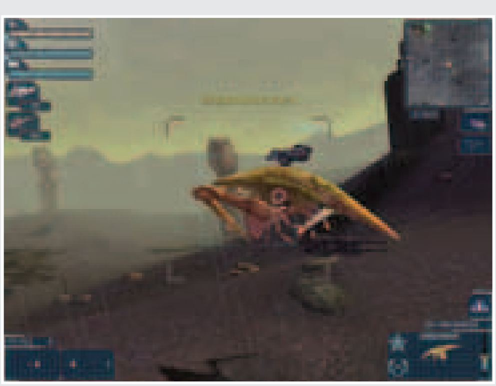
усилить, а установить новый порядок на всем Полигоне… Но это уже совсем другая история, рассказать которую – лишить вас огромного удовольствия. Именно четкая сюжетная линия наряду с полной свободой действий делает этот сиквел таким увлекательным.

А ЗОРИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ…

Хотя не стоит забывать и о внешнем лоске. «Лепота!» – сказал бы Иван Грозный. «Нам нравится наш мир!» – без устали твердят проезжающие механоиды, а мы согласно поддакиваем. Полигон не слишком насыщен деталями, но искать в нем недочеты бесполезно. Каждый из секторов по-своему красив и совершенно бесподобен. Неудивительно, что некоторые «Электроники» настраиваются на романтический лад. А купив новый глайдер, поначалу только и смотришь, как он помахивает крыльями и выписывает в воздухе пируэты. Чего уж говорить о разборках пяти-шести кораблей, обвешанных самым разным оружием. Жаль только, что это светопреставление быстро заканчивается…
И, как правило, – главным меню. Созерцать местные красоты можно довольно долго. Мир стал больше на несколько секторов, включая Подземный. Эта огромная сеть коммуникаций и грузовых путей связана

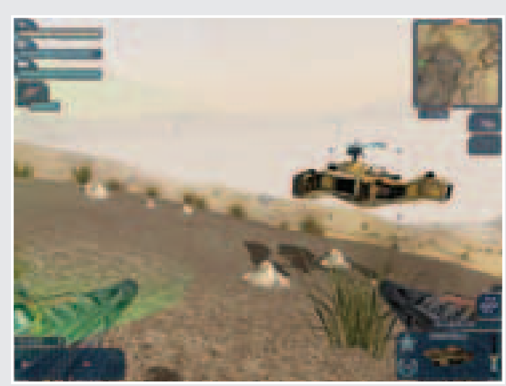
Урок второй. Нелегкий выбор.

Разбираясь в моделях глайдеров, я попросту сбился со счета. А ведь еще десятки модификаций, в корне меняющих их предназначение... Но главное, на Полигоне нет лучшей машины, к которой стоит стремиться всю игру и копить деньги. А со временем каждый сможет подобрать что-то по своему вкусу.



ДЛЯ БОЕВЫХ МАШИН ГЛАВНОЕ – МАНЕВРЕННОСТЬ И ПРОЧНОСТЬ КОРПУСА.

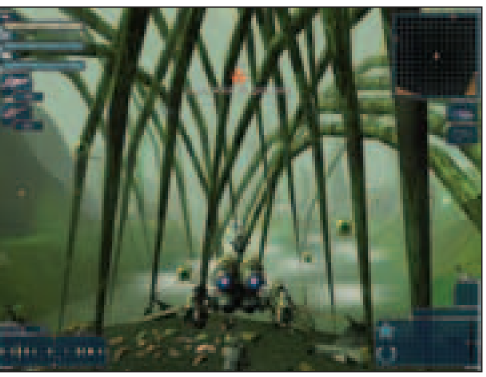
КУРЬЕРЫ ДЕЛАЮТ СТАВКУ ТОЛЬКО НА СКОРОСТЬ, ЧТО МОЖНО ОТЛИЧНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В БОЮ.



МЕДЛЕННЫЕ И БЕЗЗАЩИТНЫЕ ТОРГОВЫЕ ГЛАЙДЕРЫ НУЖНЫ ТОЛЬКО ДЛЯ ОТДЕЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ.

Урок третий. Статья 161 – «Грабеж».
Тише едешь – дальше будешь… Не верьте! Набитый кровно нажитым добром глайдер еле ползет по Полигону, точно огромная сороконожка, из которой и сделан ее кузов. А каждый проезжающий мимо вояка считает своим долгом раскулачить зажиточного предпринимателя. Так что вместо товаров всегда лучше самому иметь в трюме пару ракет…

КОМПЛЕКТУЯ ГЛАЙДЕР, ПРИХОДИТСЯ ТОНКО РАССЧИТЫВАТЬ МАССУ, МОЩНОСТЬ РЕАКТОРОВ И ТЯГУ ДВИГАТЕЛЕЙ. ВЕДЬ ДАЖЕ ИЗ КУРЬЕРСКОЙ МАШИНЫ МОЖНО СДЕЛАТЬ НАСТОЯЩИЙ ТАНКЕР.



Урок четвертый. Закурить не найдется?

Присваивать чужое добро можно с умом – вовсе не обязательно укладывать торговцев ровными штабелями. Выберите одинокого коммерсанта на старом глайдере, найдите укромный уголок и вежливо поинтересуйтесь, откуда дровишки… Чем больше у вас разница в рейтинге, тем скорее враги будут добровольно сдавать вам груз.

в самый настоящий лабиринт, порой даже выходящий за пределы Полигона. Как и раньше, каждая зона имеет свои неповторимые особенности. Например, архитектурный стиль или модели глайдеров. Чтобы собрать корабль своей мечты, придется побывать чуть ли не на каждой базе, тщательно подбирая оборудование. Мало того, каждое устройство, будь то двигатель или реактор, продается с десятком различных модификаций. Курьерские апгрейды снижают вес, но ухудшают прочность. Торговые – увеличивают трюм или мощность орудий (странно, правда?). Добавьте сюда три десятка дополняющих друг друга специальных гаджетов и получите целый конструктор «Сделай сам».

БОЛЬШАЯ ДОРОГА

Благо заработок всегда найдется. Негоже, конечно, Избранному перевозить грибы да пробирки за скромное вознаграждение. Но кроме обычных приказов «подай-принеси-убей», нам чуть ли не каждые полчаса выдают ни на что непохожие задания – от разведки вражеских баз до составления карт и уничтожения целых кланов. Причем мирную торговлю тоже никто не отменял, хотя по-настоящему заработать честному предпринимателю все же невозможно. Гораздо проще грабить этих самых мирных торговцев, если, конечно, не боитесь портить отношения с соседями.

Теперь по законам жанра пора рассказать об увесистой ложке дегтя… Но кроме нескольких неприятных недоработок я, признаться, так и не обнаружил существенных недостатков, которые положено торжественно обрушить на голову разработчиков в эпилоге. Правда, с тем фактом, что нынче покупать игры можно только после выхода пары патчей, похоже, придется смириться… ■

ГЛУБОКО ПОД ВОДОЙ МЕХАНОИДЫ МОГУТ ПРОЛЕЖАТЬ ЧАСАМИ, ТАК ЧТО ОЗЕРА – НЕ ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ДРАКИ.

У МЕХАНОИДОВ НЕТ КОЖИ… ИНАЧЕ В ПОДЗЕМНОМ СЕКТОРЕ ОНА ПОКРЫВАЛАСЬ БЫ МУРАШКАМИ.

ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ
GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE
PSYCHONAUTS
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
ИГРЫ
"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова"
Game.exe 7 2005
PC CD ROM
MAJESCO
THQ
Бука

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	505 Game Street
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Moon Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.505gamestreet.com

10.000 Bullets

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Неограненный алмаз, или Лучшая игра, о которой никто не слышал.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ 7.5

Наше резюме:
Отличная игра для всех почитателей bullet time. И одно из главных«открытий» ушедшего года. Если, конечно, вас не смущает графика.

Вы помните времена, когда игры покупались вслепую? Когда источников информации было столь мало, что зачастую встречались такие штуки, о которых никто не слышал. Рискнув, можно было совершить настоящее открытие, приобретя наугад достойное творение зарубежных мастеров. Это сейчас Интернет пестрит десятками сайтов видеоигровой направленности, «Страна» выходит дважды в месяц, а каждый третий школьник скажет вам, что такое «юнит», «сиквел» и «тачскрин» – ныне-то все хорошие игры на учете, и все заранее знают, чего ждать и что покупать. Но даже сейчас, в эпоху прогресса, мне посчастливилось сделать открытие.

Да, именно открытие. Об этой игре никто ничего толком не знал, и лишь случайность свела меня с ней. Завершая написание материала по серии Suikoden для 201 номера, я заинтересовался судьбой создателя оной серии, Йоситаки Мураямы, после его ухода из Konami. Как оказалось, Мураяма-сан основал собственную студию (Blue Moon Studio; в мире Suikoden руна Синей Луны повелевала вампирами; удивительно ли, что в центре сюжета первой же игры этой студии – охота за кровью?) и даже успел сваять игру – и не RPG, а боевик! Западные сайты содержали крайне скудную информацию: название (Tsukiyo ni Saraba), японскую дату релиза (февраль 2005 года), японскую же обложку да несколько скриншотов. Разыскать игру, само собой, не представлялось возможным: в Америке она не выходила, а в Японии имела из рук вон плохие продажи. И каково же было мое удивление, когда, зайдя на сайт издателя трэш-ужастика Michigan (см. №202), я увидел там знакомую обложку! Да, 505 Game Street выпустила в Европе заветную игру, переименовав в 10.000 Bullets! А уж после этого, благодаря дорогой редакции, раздобыть диск было всего лишь делом времени.

Если дать определение 10.000 Bullets, то наиболее верным, пожалуй, будет «предельно аркадный 3D-экшн с повсеместным использованием bullet time». Эту самую «предельную аркадность» следует понимать как полное отсутствие каких-либо предметов или ключей, абсолютную линейность уровней и отсутствие вообще всего, что не имеет отношения к истреблению дюжин супостатов, валящих гурьбой со всех сторон. В этом смысле (а также весьма высокой сложностью) 10.000 Bullets здорово напоминает экшн-проекты восьмибитных времен – с той лишь оговоркой, что ни зрелищности, ни глубины игрового процесса ей не занимать.

Да, при довольно примитивной графике 10.000 Bullets ухитряется быть

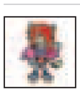
ДИЗАЙНЕРОМ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЫСТУПИЛ ИЗВЕСТНЫЙ ПО МАНГЕ SPRIGGAN ХУДОЖНИК РЕДЗИ МИНАГАВА. ЗЛОБНАЯ ЖЕНЩИНА ПО ИМЕНИ БОРИС – ЕГО РУК ДЕЛО.

Напрашивающееся сравнение

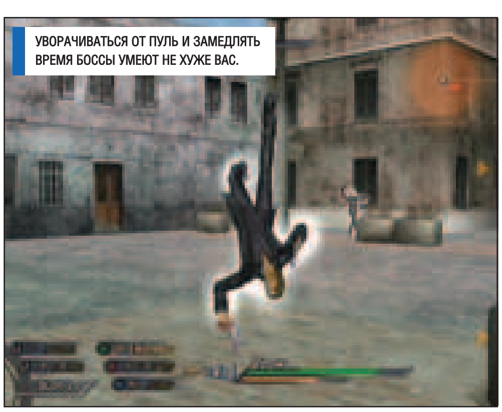
Запоздавший европейский релиз игры случился почти одновременно с выходом ее основного соперника – The Matrix: Path of Neo. Стоит отметить, что, хотя Нео знает кунг-фу куда лучше героев 10.000 Bullets, перестрелки в японском боевике реализованы интереснее и зрелищнее. Не выбирайте, господа, берите обе!

КНУТ И ПРЯНИК + -

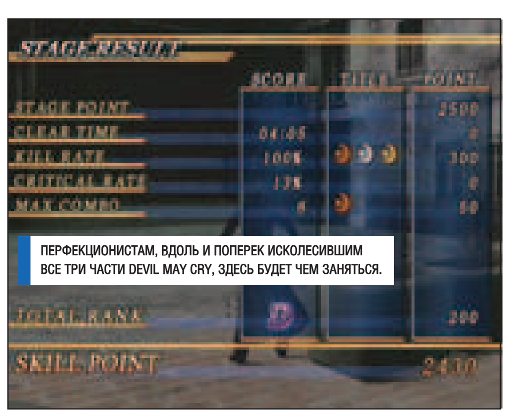
Плюсы:
Потрясающая динамика, зрелищность, глубина игрового процесса, великолепный саундтрек.



Минусы:
Устаревшая графика, отсутствие интерактивности, невпечатляющий сюжет.



УВОРАЧИВАТЬСЯ ОТ ПУЛЬ И ЗАМЕДЛЯТЬ ВРЕМЯ БОССЫ УМЕЮТ НЕ ХУЖЕ ВАС.



ПЕРФЕКЦИОНИСТАМ, ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК ИСКОЛЕСИВШИМ ВСЕ ТРИ ЧАСТИ DEVIL MAY CRY, ЗДЕСЬ БУДЕТ ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ.

КАМЕРА ПОРОЙ ТВОРИТ ЧУДЕСА, НО ИГРАТЬ ЭТО НЕ МЕШАЕТ. НУ... ПОЧТИ НЕ МЕШАЕТ.

ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ БЛИЖЕ К КОНЦУ ИГРЫ СПЕЦНАЗОВЦЫ ВЕСЬМА ИСКУСНО УВОРАЧИВАЮТСЯ ОТ ВАШИХ ПУЛЬ. ПРАВДА, СЧАСТЬЯ ЭТО ИМ ВСЕ РАВНО НЕ ПРИНОСИТ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Dead to Rights II: Hell to Pay

НЕ ТАК СОЛИДНО, КАК

The Matrix: Path of Neo

Да, при всей своей примитивной графике 10.000 Bullets ухитряется быть зрелищной!

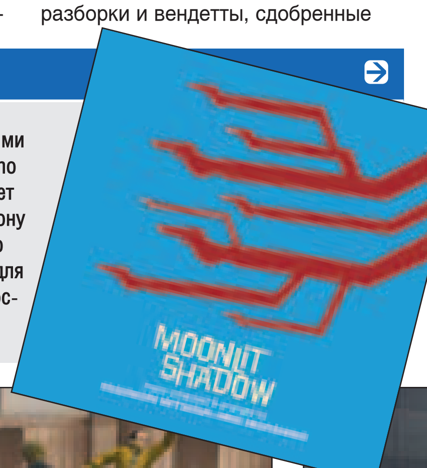
зрелищной. Акробатика, шлейфы пролетающих мимо пуль, картинно разлетающиеся в стороны тела поверженных врагов – не вспомнить гонконгские боевики и сверхпопулярную «Матрицу» никак нельзя. И, как и в подобных фильмах, многочисленные враги нужны здесь лишь в почетной роли пушечного мяса. Они выбегают из каждой двери, падают с неба, появляются из воздуха – едва оставляя время на перезарядку. Именно их количество делает применение bullet time необходимостью; в случае с боссами, правда, та же необходимость диктуется еще и качеством, то есть, протяженностью и сложностью сражения. Боссы в 10.000 Bullets многочисленны и наделены самыми разнообразными способностями (в том числе, как и вы, умеют манипулировать временем), вынуждая разрабатывать индивидуальный подход к каждому. Герои, впрочем, тоже не лыком шиты: умеют не только палить, драться да время замедлять, но и способны выучить целую охапку всевозможных умений. Поражать цель, стреляя вслепую; ловко уходить от всех атак, кроме взрывов; использовать гранаты – способности выучиваются за очки, набираемые непосредственно на уровнях. Героев пятеро – трое основных и двое секретных – и стили игры за каждого из них заметно отличаются: один использует пистолет, другой – автомат; третий вообще не умеет стрелять, зато в кунг-фу не знает равных; четвертый не склонен к акробатике, но восполняет это богатым набором и частым применением разнообразных умений.

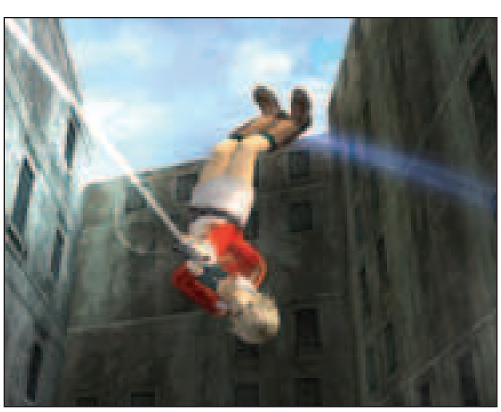
А вот в плане сюжета 10.000 Bullets на удивление нелепа. Гангстерские разборки и вендетты, сдобренные оправданиями типа «мы убиваем потому, что это наша судьба» и диалогами, где слово «kill» употребляется столько раз, что начинает подташнивать? Мураяма-сан, мы ведь знаем, вы способны на большее!

Впрочем... В 10.000 Bullets просто весело играть. Главное здесь – стильные, эффектные перестрелки в bullet time – и сработаны они практически идеально. Все прочее было принесено в жертву – от недостающих элементов декораций до здравого смысла. Но это, поверьте, ничуть не мешает любить игру. ■

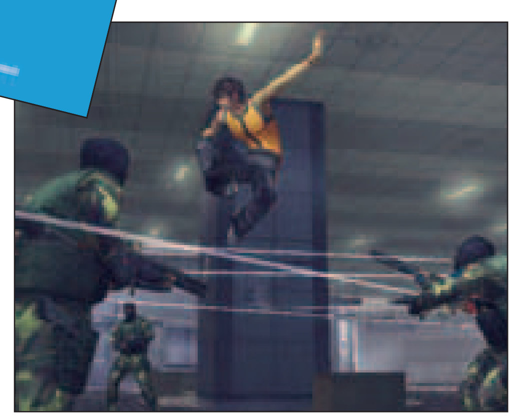
Gangster Bebop?

Музыкальное сопровождение игры заслуживает особого упоминания. Созданное такими мастерами, как Мики Хигасино (Suikoden I-II) и Ясунори Мицуда (Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenogears, Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht, Shadow Hearts I-II), оно являет собой чарующую смесь хип-хопа, электроники и джаза с заметным перевесом в сторону последнего. Стоит отметить, что если Мицуда-сан уже имел опыт создания джазового альбома (Chrono Trigger: The Brink of Time), то для госпожи Хигасино дебют в новом для нее стиле удался на славу. Саундтрек, названный Moonlit Shadow, вполне способен составить конкуренцию работам Йоко Канно для аниме-сериала Cowboy Bebop.





«ВАШЕ КУНГ-ФУ УСТАРЕЛО, МЕРЗКИЕ КЛОНИРОВАННЫЕ ДЯДЬКИ!!»



Автор:
Алексей Старовойтов
starcad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	HotHouse Creations
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

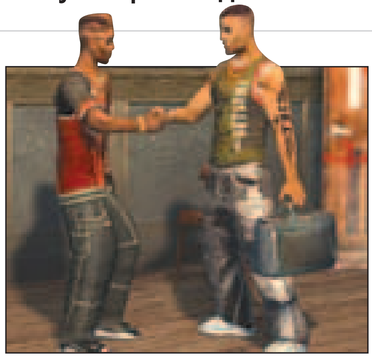
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.2 ГГц, 256 Мбайт памяти, 3D-ускоритель с 32 Мбайт памяти 3 Гбайт на HDD

ОНЛАЙН:
http://www.konami-crimelife.com

Crime Life: Gang Wars

Пророчествуем: совсем скоро симуляторы бандитских «шестерок» выпадут из моды.

Сделать слепок с нащупанной кем-то формулы успеха – это, оказывается, еще только полдела. По возможности надо вложить в проект максимум того, что называется «душой». Того, что делает одну игру непохожей на остальные. Увы, ничем таким в Crime Life: Gang Wars и не пахнет.
Итак, в наследство от Grand Theft Auto: San Andreas мы получили аналогичную структуру геймплея: беготня по городу, последовательное выполнение миссий, формирование собственной банды; но по какой-то неведомой причине за бортом оказались любые попытки реквизировать чужой автотранспорт (бить и ломать машины при этом можно и порой нужно). Передвигаться по небольшого размера городу предстоит сугубо на своих двоих, то и дело рискуя напороться на группу-другую враждебно настроенных гопников,



драки с которыми не избежать. Игровое веселье этим способом подогревается минут двадцать, после чего смотреть без содрогания на уличные драки становится невозможно. Число свернутых шей, сломанных рук и разбитых голов всего за час игры без труда переваливает за сотню. В выполнении миссий смысла не больше – они, как и все здесь, завязаны на бесконечном рукоприкладстве. Видно, разработчики пытались сделать драку похожей на то, что мы знаем по сериалу Def Jam. Но и тут их постигла неудача – на все про все у нас три-четыре комбинации ударов и примерно столько же добивающих движений, в результате чего стычки с врагами похожи друг на друга, как близнецы-братья. Заявленная же возможность создания собственной банды – не более чем подспорье в перемещении по кишащему гопниками кварталу.
«Важное место в сюжете уделяется моральным аспектам бандитского бытия и развитию образа героя», – гласит официальный пресс-релиз. На деле же складывается впечатление, что над сценарием, диалогами и персонажами работали не больше пары часов во время шумной вечеринки с девочками в торте. То, как игра выглядит, можно описать единственным словом – ужасно. Детализация моделей, качество анимации и текстур – плохо в Crime Life все. Даже некоторые из ранних проектов для PS2, без преувеличения, смотрелись куда лучше, не говоря уже о современных играх.
А что же тогда не оставляет желать лучшего? Как ни странно, саундтрек. Несколько композиций оттуда и вовсе не грех занести в свою фонотеку. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★☆☆☆☆☆☆ **4.5**

Наше резюме:
Как такое взялась издавать Konami – непонятно. Перед нами, возможно, худшая игра последнего времени. Зато про чернокожих братьев наших меньших.

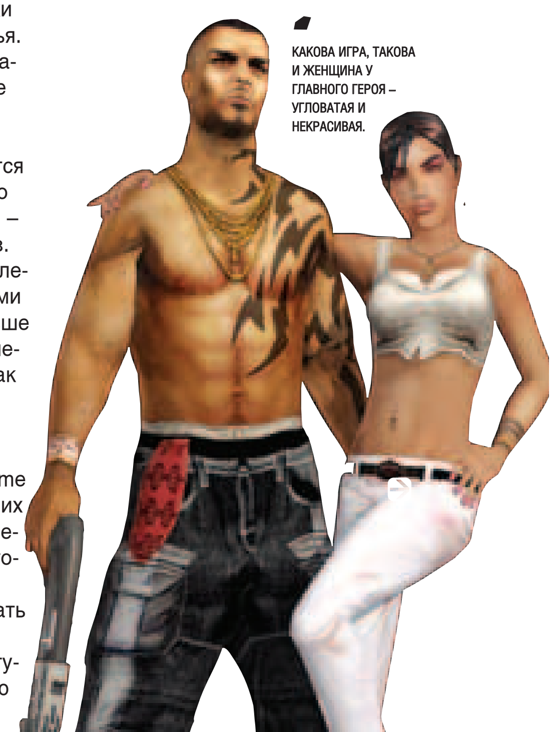
АЛЬТЕРНАТИВА

РЯДОМ НЕ СТОЯЛА С

Grand Theft Auto: San Andreas

МАЛО ОБЩЕГО С

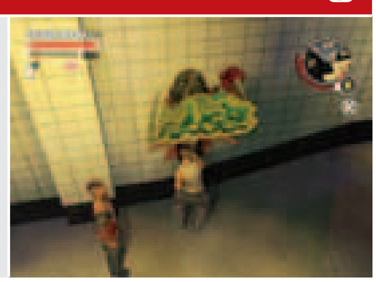
Def Jam: Fight for NY



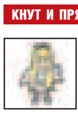
КАКОВА ИГРА, ТАКОВА И ЖЕНЩИНА У ГЛАВНОГО ГЕРОЯ – УГЛОВАТАЯ И НЕКРАСИВАЯ.

Jet Set Nigga?

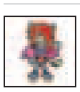
Игра позволяет засвидетельствовать свое «почтение» практически на любой стене в городе, достаточно лишь активировать специальный режим. Рисует Тре, вроде бы, неплохо, только вот в школе явно проучился недолго – кроме слов «Outlawz» и «Tre» ничего из головы не выудит.



КНУТ И ПРЯНИК + -



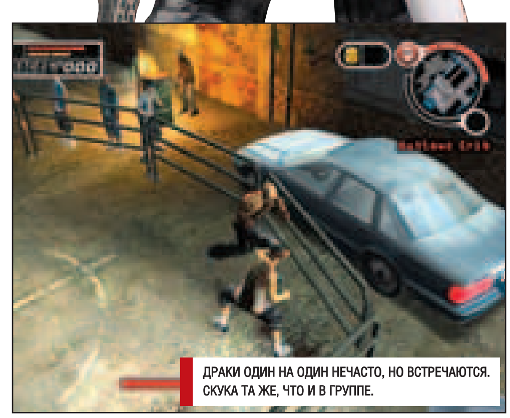
Плюсы:
Достойный саундтрек, хорошая озвучка.
Якобы модная ныне тематика.



Минусы:
Графика прошлого века, отвратный сюжет, ограниченный игровой процесс, глючная камера.

ПО УЛИЦАМ В НОГУ ШАГАЮТ БАНДИТЫ-КЛОНЫ. СКАЖЕТЕ, В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ НЕ ТАК?

ИНОГДА ТУТ ПРИХОДИТСЯ ДРАТЬСЯ НЕ ПРОСТО ТАК, А «ЗА ИДЕЮ» – НАПРИМЕР, ПРИ ОГРАБЛЕНИИ БАНКА.



ДРАКИ ОДИН НА ОДИН НЕЧАСТО, НО ВСТРЕЧАЮТСЯ. СКУКА ТА ЖЕ, ЧТО И В ГРУППЕ.

PANZER ELITE ACTION
ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ
«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огоньком!»
«PC Игры»
СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ
JoWooD
gfi

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Take 2
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Tecmo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://tecmogames.com/games.asp?id=20

Project Zero 3: The Tormented

Может быть, четвертой Project Zero потребуется встряска в духе Resident Evil 4, но пока все и так неплохо.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Survival horror (в просторечье «ужастик») – один из самых популярных поджанров консольных игр. Resident Evil, Silent Hill и Project Zero из года в год пугают до истерики слабонервную публику. А ведь кроме «серийных маньяков» есть еще проекты-одиночки, вроде Obscure. Впрочем, в прошлом году Resident Evil выпорхнула из этого гнезда, удалившись на качественно новый уровень. А вот остальные жечь мосты не торопятся – Project Zero 3: The Tormented пугает по старинке, хотя менее привлекательной от этого не становится.

ДЕВЯТЬ НА ДВЕНАДЦАТЬ

Третий эпизод леденящей кровь серии не требует досконального изучения предыдущих частей, однако опытным охотникам за привидениями игра преподнесет куда больше приятных сюрпризов. Например, встречу с Мику Хинасаки, героиней прошлых приключений, и Кэем Амакура, хоть и не встречавшемся в Project Zero ранее, но крепко связанным с сериалом. Кэй приходится дядюшкой Мио и Маю из Project Zero II: Crimson Butterfly. В центре же нынешней истории – новый персонаж, грациозная и большеглазая Рэй Куросава, потерявшая в автокатастрофе своего жениха Ю Асо. Впрочем, потерявшая ли? Вскоре после трагедии ее посещает призрак любимого, и любопытная Рэй решительно берется за расследование. Детективный азарт приводит ее в мрачный особняк, будто и не принадлежащий этому миру. Там, в компании совсем не дружелюбных призраков, и проходит половина игры. Другая часть разворачивается в куда более гостеприимной и привычной «реальности».

Все эпизоды Project Zero известны своей ни на что не похожей атмосферой. Вываливающиеся из-за угла зомби ничто по сравнению с таинственным светом, едва видимыми силуэтами и пробирающей до костей музыкой. Project Zero 3: The Tormented установила, пожалуй, самую высокую планку «ожидания страха» среди современных ужастиков. Немалую роль играет и отсутствие в игре привычного оружия. В старом добром Silent Hill мы полагались на безотказный пистолет, а на худой конец под рукой была палка с гвоздями. Tecmo не признает ни живых мертвецов, ни вороненой стали. Героев донимают призраки, и свинец им нипочем. Единственное средство защиты (или нападения) – старомодный фотоаппарат, который совсем не так прост, как кажется. Фотографируя нечисть, вы уничтожаете ее, однако порой злых духов так много, что успеть «перещелкать» нападающих можно лишь це-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.0

★★★★★★★★☆☆

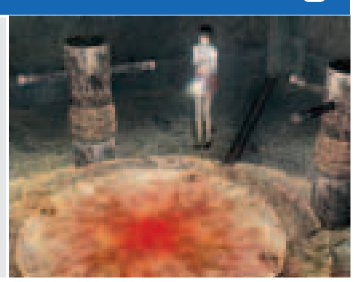
Наше резюме:
Tecmo не торопится сбрасывать шкуру. Project Zero 3: The Tormented убедительно доказывает, что канонические ужастики еще поживут.

Меж двух огней

Project Zero 3: The Tormented состоит из тринадцати глав и двадцати четырех эпизодов, разбросанных по двум мирам, реальному и призрачному. Миры тесно связаны друг с другом, действия, совершенные в одном из них, самым непосредственным образом влияют на обстановку в другом. Идея не нова, но выполнена на «отлично».

Долгоиграющий финал

Знакомые герои из предыдущих частей представлены отнюдь не одной только красоты ради. Project Zero II: Crimson Butterfly оставила после себя кое-какие сюжетные «хвосты», которые обрели изящную завершенность только сейчас. Так и получилось, что знакомство с предшественниками проекта совсем не обязательно, но крайне желательно.

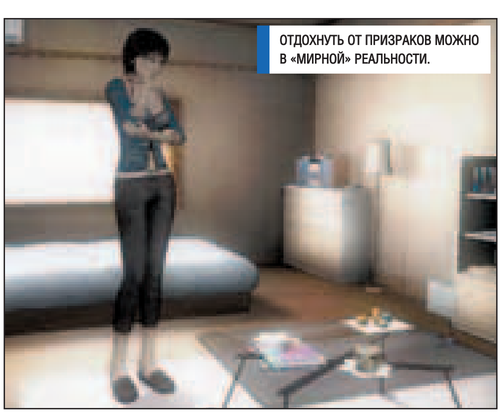


В «ПУГАТЕЛЬНЫХ» ЭПИЗОДАХ ОПЕРАТОР УМЕЛО БЕРЕТ ТАКОЙ РАКУРС, ЧТО СТАНОВИТСЯ ДО ЧЕРТИКОВ ЖУТКО.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Атмосфера постоянной напряженности и самый настоящий страх, давно пропавший из игр подобного жанра. Три играбельных персонажа с уникальными способностями.

Минусы:
Временами «шалит» камера; герои неторопливы, хотя иногда хочется припустить во все лопатки; на фоне Resident Evil 4 третья Project Zero немного старомодна.



ОТДОХНУТЬ ОТ ПРИЗРАКОВ МОЖНО В «МИРНОЙ» РЕАЛЬНОСТИ.

ЕДИНСТВЕННАЯ ЗАЩИТА – НЕ ФОТОРУЖЬЕ ДАЖЕ, А ПРОСТАЯ ФОТОКАМЕРА. ОДНАКО ДУХИ ЕЕ БОЯТСЯ ПУЩЕ СВЯТОЙ ВОДЫ.

ТЕХНИЧЕСКИ – ГЕРОИ БЫСТРЕЕ ПРИЗРАКОВ. НО НА ДЕЛЕ – УБЕЖАТЬ ПОЛУЧАЕТСЯ ДАЛЕКО НЕ ВСЕГДА...

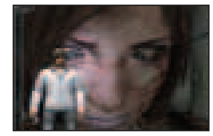
ГЛАВНАЯ ОСОБЕННОСТЬ БОРЬБЫ С ПРИЗРАКАМИ В ТОМ, ЧТО ОНИ НЕОСЯЗАЕМЫ И ПОДЧАС ПОЧТИ НЕВИДИМЫ. КАКИЕ-ТО НЕЯСНЫЕ КОЛЕБЛЮЩИЕСЯ ТЕНИ, СГУСТКИ МРАКА МЕЖДУ СУНДУКОМ И ДИВАНОМ... НЕ СРАЗУ И ПОЙМЕШЬ, ГДЕ ВРАГ, А ГДЕ ВСЕГО ЛИШЬ ПЛОД ВООБРАЖЕНИЯ. А КОГДА ВЫПРЫГНУТ ДА ВЦЕПЯТСЯ – УЖЕ ПОЗДНО...

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ

Resident Evil 4

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Silent Hill 4: The Room

Вываливающиеся из-за угла зомби ничто по сравнению с игрой таинственного света и пробирающей до костей музыкой.

ной нечеловеческих усилий. Сказать по правде, с непривычки утомляет, но оторваться крайне трудно, ведь сценаристы постарались на славу...

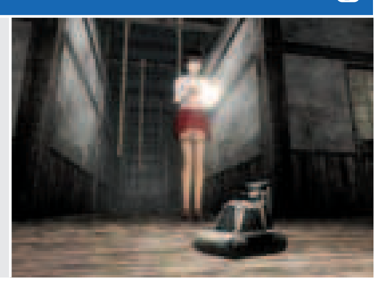
КВИНТЭССЕНЦИЯ УЖАСА

Временами борьбу с нежитью осложняет не только количество врагов, но и качество виртуальной камеры. Tecmo сохранила верность традициям, поэтому каждая игровая зона демонстрируется с одного неизменного ракурса. В целом оператор выбирал выгодные позиции, но иногда за кадром остаются призраки, о существовании которых узнаешь слишком поздно. Да и с окружающим миром взаимодействовать непросто. Чтобы передвинуть ящик или нажать рычаг, нужно занять строго определенное положение. Поскольку рассмотреть помещение с разных ракурсов нельзя, частенько искать его приходится методом тыка. С другой стороны: адреналин зашкаливает, на пятки наступают духи, а вы не можете «втиснуться» в нужную дверь. Ну чем не хоррор?

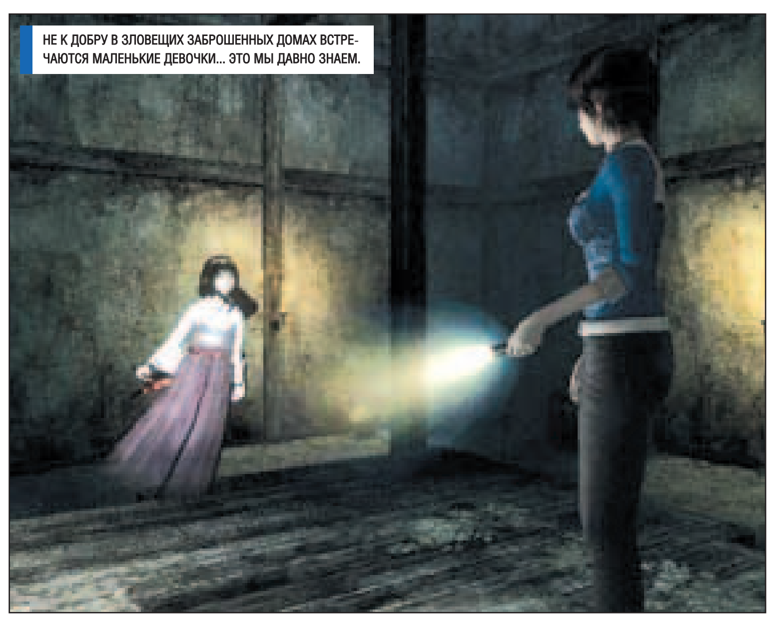
Япония славится своими киноужастиками, а Project Zero 3: The Tormented вобрала в себя лучшее, что есть в «Звонке» и «Проклятье». Слабонервным лучше и не пробовать. ■

Скрытые таланты

Несмотря на то что главная героиня Project Zero 3 – Рэй Куросава, от ее лица подается лишь часть событий. Вам также придется орудовать в шкуре Мику Хинасаки и Кэя Амакура, но при каких обстоятельствах меняются герои, мы не расскажем: зачем портить стройную историю? Интересно, что переключение действующих лиц обусловлено не только сюжетом, но и самим игровым процессом. Каждый персонаж в чем-то уникален. Кэй, например, как единственный мужчина в коллективе, бравирует грубой силой и может двигать куда более тяжелые предметы, нежели девчонки. Зато опытная Мику куда ловчее справляется с призраками.



КИНЕМАТОГРАФОМ ОТ ИГРЫ ВЕЕТ ЗА КИЛОМЕТР. ВОТ ТОЛЬКО ПОРОЙ – В УЩЕРБ УДОБСТВУ УПРАВЛЕНИЯ.



НЕ К ДОБРУ В ЗЛОВЕЩИХ ЗАБРОШЕННЫХ ДОМАХ ВСТРЕЧАЮТСЯ МАЛЕНЬКИЕ ДЕВОЧКИ... ЭТО МЫ ДАВНО ЗНАЕМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **NINTENDO DS** | GBA | N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

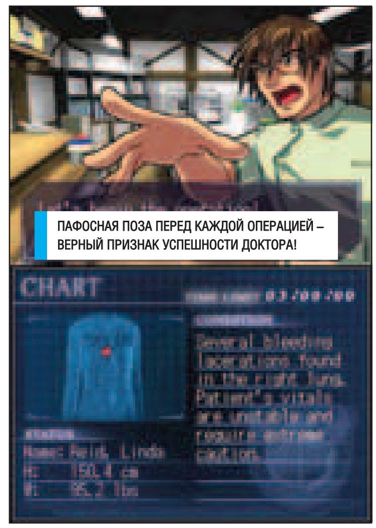
ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com/trauma_center

Trauma Center: Under the Knife

Японцы известны своей любовью к симуляторам самых разных профессий – настолько, что игрой про хирурга нас уже и не удивишь.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Подобные игры, правда, редко добираются до наших палестин ввиду узкой специфики да зачастую (чего греха таить!) низкого качества: достаточно вспомнить Fire Heroes и Michigan, изданные-таки у нас 505 Game Street. Nintendo DS, однако, повезло больше: англоязычного релиза удостоились и великолепный «симулятор адвоката» Phoenix Wright: Ace Attorney, и посвященная врачеванию Trauma Center: Under the Knife. Хирургия – штука, прямо скажем, не из приятных. Мало кто рвется присутствовать на операции, не говоря уже о том, чтобы принимать в процессе хоть какое-то участие. Но мастерам из Atlus удалось невероятное – сделать из симулятора хирурга игру увлекательную и не вызывающую ни малейшего отвращения, даже наоборот! Никогда еще удаление опухолей не было столь занятным. Графика в игре без выкрутасов, и все же благодаря ей сразу возникает чувство, будто стоишь в операционной, на лице марлевая повязка, а сестра уже протягивает скальпель. К счастью, пациенты (и их богатый внутренний мир) представлены весьма схематически, а надрез, с которого и начинается практически каждая операция, делается легким движением стилуса, имитирующего каждый медицинский инструмент. Естественно, все основное действие разворачивается на тачскрине – верхний экран отведен под сопутствующие реплики. Стилусом выбираются и управляются все необходимые медицинские инструменты – от скальпеля и шприца до щипцов и всезаживляющей мази. Как, к примеру, удалить аневризму на артерии: выбрать шприц; потянуть стилус вверх – наполнить шприц лекарством; уколоть в аневризму (стилусом же) и дождаться опустошения шприца; выбрать скальпель; очертить окружность вокруг выпячивания на сосуде; удалить его щипчиками; откачать кровь; провести анастомоз, соединив разорванную артерию; наконец, зашитопать ее. И это – лишь цветочки! Trauma Center заставит вас проявить все навыки владения стилусом: сложности игре не занимать.


ПАФОСНАЯ ПОЗА ПЕРЕД КАЖДОЙ ОПЕРАЦИЕЙ – ВЕРНЫЙ ПРИЗНАК УСПЕШНОСТИ ДОКТОРА!

Имеется у Trauma Center и сюжет, развивающийся, к сожалению, совсем линейно. В главной роли – молодой доктор Derek Stiles (намек на инициалы понятен?), владеющий уникальным даром Healing Touch – способностью замедлять время в момент операции ради спасения жизни пациента. Благодаря этой способности да личным качествам Дерек быстро продвигается по карьерной лестнице от обычного хирурга до ведущего специалиста по борьбе с медицинским терроризмом. И пациенты, само собой, попадаются самые разнообразные. Скучать не придется – ни ему, ни вам. ■

Взад-вперед по пути эскулапа

Основной режим Trauma Center не слишком продолжителен: в конце концов, на каждую операцию выделяется в среднем по 5 минут. Тем не менее, есть еще и Challenge, где вам предлагается пройти любую из предыдущих «миссий» с лучшим результатом. Тренируйтесь вволю!

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Скучная, на первый взгляд, тема преобразилась, словно гадкий утенок. Тачскрин используется просто великолепно. Увлекательность невероятная! Проста в освоении.

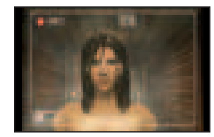
Минусы:
Игра получилась не самая длинная, местами – чересчур сложная. Да и особенных графических изысков не ждите.

АЛЬТЕРНАТИВА

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ

WarioWare: Touched!

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

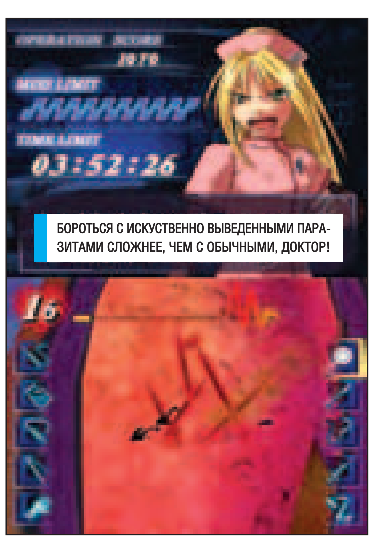

Michigan: Report from Hell

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Уникальная игра, отлично воплотившая идеалы Nintendo DS. Рекомендуем всем – от мала до велика.

АССИСТЕНТ ВСЕГДА ПОДСКАЖЕТ, ЧТО И КАК НУЖНО ДЕЛАТЬ. ПОЛЬЗУЙТЕСЬ НА ЗДОРОВЬЕ!


БОРОТЬСЯ С ИСКУСТВЕННО ВЫВЕДЕННЫМИ ПАРАЗИТАМИ СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ С ОБЫЧНЫМИ, ДОКТОР!

В УМЕЛЫХ РУКАХ ШПРИЦ – ГРОЗНОЕ ОРУЖИЕ. БЕРЕГИТЕСЬ, ХВОРИ-БОЛЕЗНИ!

«С ДЕТСТВА МЕЧТАЛИ СТАТЬ ХИРУРГОМ, НО ОТ ВИДА КРОВИ БЕЗ ПАМЯТИ ВАЛИТЕСЬ НА ПОЛ? ВАМ ПРОСТО НЕОБХОДИМА NINTENDO DS. ЭТО Я КАК ДОКТОР СОВЕТУЮ!»

Звездный Десант
"Когда вам предстоит сражаться
с 6 триллионами врагов,
которые могут сожрать вас живьем,
нужно запомнить только одно правило:
"Ни шагу назад!"
STRANGELITE
Бука

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Pitbull Syndicate
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.larushgame.com

L.A. Rush

Тема стритрейсинга в гоночных играх неисчерпаема. Сколько бы их ни выходило, все равно будут появляться новые.

Вот и Midway решила внести свой вклад и выпустила L.A. Rush. Пусть словечко Rush вас не смущает, кроме него игра уже ничем не напоминает когда-то популярную гонку San Francisco Rush. Теперь это коктейль из Midnight Club, NFS: Most Wanted и Burnout. От первого она получила открытые пространства, от второго сумасшедших копов, а от третьего зрелищные аварии. Казалось бы, вот она – формула успеха, здравствуйте, миллионы! Но не все так просто в жизни и не все так гладко и радужно в L.A. Rush, как нас старательно убеждает реклама.
Сперва о хорошем. Графика просто великолепна. Огромный город с десятками километров дорог. С улочками, переулками, заборами, деревьями, столбами, вывесками, стройками, парками и всем остальным, что только можно вписать в понятие «настоящий мегаполис». Лос-Анджелес перенесен в игру с тщательностью и вниманием. Конечно, он был упрощен и уменьшен, но это не умаляет удовольствия часами колесить по нему, нигде не проезжая по два раза. Отдельных слов заслуживает трафик. Обычных автомобилей на здешних улицах не просто много, а ужас как много! Вечером, в час-пик, их количество на экране может достигать десятков! Притом, что роль гражданских авто играют не пародии на машины из колес и кубиков, а вполне узнаваемые легковушки, джипы, автобусы, грузовики... Врезавшись в любую из них, вы увидите, как она мнется, как от нее отваливаются двери, открывается капот, а колеса вжимаются на амортизаторах, как настоящие. Аварии выполнены безупречно! Лучше я видел, пожалуй, только в бета-версии Flatout 2, которая еще черт знает когда выйдет. А пока соперников в этой категории у L.A. Rush попросту нет. Даже Burnout Revenge выглядит менее разрушительным и куда более игрушечным. Может, потому, что камера во время аварий здесь «кинематографичнее», а может, потому, что детализация машин повыше и количество отлетающих частей побольше? И ведь все автомобили не выдуманные – настоящие лицензированные модели.
Далее по списку управление и физика. И то, и другое выполнено по аркадным меркам на «отлично». Машины различаются поведением, но в то же время, на любой из них легко и приятно ездить, будь то огромный Hummer или безумная Subaru Impreza WRX. Одни лучше подойдут для вспарывания трафика, за рулем других удобнее проходить повороты в безумных заносах – каждый найдет себе автомобиль по вкусу. Сами заезды – это гонки с чекпойнтами без ограничений передвижения по городу. Как хотите, так до следующей контрольной точки и доезжайте – точь-в-точь как в Midnight Club 3: DUB Edition.
В чем же тогда загвоздка, чем игра не угодила Юрию Левандовскому? Вроде, и графика хороша, и ездить удобно, и аварии – загляденье? Все просто: единственный приемлемый режим игры – это карьера. Только здесь вам откроются новые машины, трассы, типы гонок. И вот этот режим – Главный и Единственный – скучен, сер и любого способен вывести из себя всего за пару часов. И беда даже не в наглом AI, который всеми силами пытается выпихнуть вас с трассы (притом, что сам искусственный водитель почти никогда не попадает в аварии), не в полиции, которая сыплется на трассу буквально с небес, и даже не в запрятанных чекпойнтах! Беда здесь одна – за каждый мало-мальски значительный заезд нужно платить! И чем дальше в лес, тем больших денег это стоит. А это значит, что разбираться с обходными путями, развлекаться толкотней с соперниками и заниматься прочими веселыми вещами – совсем некогда и не на что. Проиграли гонку, забудьте о второй попытке на ближайшие полчаса, пока опять не заработаете денег на осточертевших бесплатных покатушках. Верну-

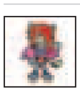
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Игра, способная доставить море радости за десять минут и полностью вывести из себя за два часа.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Огромный живой город, добротная аркадная физика и зрелищные аварии, парк более чем из пятидесяти автомобилей.



Минусы:
Слишком скучный и переусложненный режим карьеры. Однообразные задания, полное отсутствие тюнинга.

А ВОТ И МИССИЯ ПО ПОЛУЧЕНИЮ НОВЫХ МАШИН. ЧТОБЫ ЗАПОЛУЧИТЬ ЭТОТ НИССАН, ВАМ ПРИДЕТСЯ ДОТЯНУТЬ ДО ГАРАЖА ЖИВЫМ И КАК МОЖНО МЕНЕЕ ПОМЯТЫМ.

В ВИРТУАЛЬНОМ LA, КАК И В ЖИЗНИ, СМЕНЯЕТСЯ ВРЕМЯ СУТОК. УТРО, ДЕНЬ, ВЕЧЕР И НОЧЬ. И ЕСЛИ УЖЕ СМЕРКАЕТСЯ, А ВЫ ВСЕ ЕЩЕ КОПАЕТЕСЬ В МЕНЮ, ПОДУМАЙТЕ, А ТАК ЛИ НЕОБХОДИМО КОЛЕСИТЬ ПО ГОРОДУ В СУМЕРКАХ?

ЧТОБЫ НЕ ЗАБЛУДИТСЯ В ОГРОМНОМ ГОРОДЕ, ВЫ МОЖЕТЕ ОТМЕТИТЬ ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ МАРКЕРОМ НА КАРТЕ И ЗАТЕМ ПРОСТО СЛЕДОВАТЬ ЗА БЕЛОЙ СТРЕЛКОЙ. ЖАЛЬ, ЧТО ОНА НЕ УЧИТЫВАЕТ КОЛИЧЕСТВО СВЕТОФОРОВ И ПРОБОК НА ПУТИ...

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ

Midnight Club 3: DUB Edition

ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ

Need for Speed Underground 2

Музыка

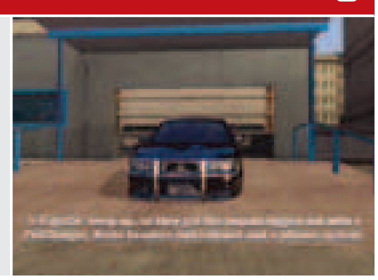
В меню можно выбрать тот стиль музыки, который вы предпочитаете слушать во время гонок – рок, рэп или техно. Это, конечно, не море радиостанций из GTA, но проблему раздражающей музыки решает. Тем более что в каждом из предлагаемых списков есть весьма достойные композиции.

лись? Поезжайте спокойно и ровно, выверяя каждое действие, дорожа каждой секундой – чтобы снова застрять на какой-нибудь автостоянке, случайно приняв ее за «срезку». В итоге безумное веселье, которое подкупает в первые десять минут игры, а заодно и отличное настроение в самые сжатые сроки сменяются нудной обязаловкой, рутиной, раздражением. Положение не спасают даже дополнительные миссии по возвращению ваших 35-ти (!) угнанных машин, которые нужно доставить из пункта А в пункт Б уцелевшими хотя бы на один процент. Конечно же – в сопровождении десятка огромных джипов, всеми силами пытающихся такого безобразия не допустить. Эти никогда не отстающие сволочи знают свое дело и усердно калечат бедный автомобиль, словно чуют, что за починку каждой тачки вам опять придется платить.

Вот так и вышло у разработчиков подарить нам отличное развлечение на полчаса и совсем несбалансированную и переусложненную игру, вдобавок с совершенно невнятным сюжетом. А ведь стоило-то всего лишь позволить переигрывать каждый заезд сразу же, и оценка поднялась бы на балл. Сделать AI разнообразным и более «человечным» – еще на балл. А «девятка», согласитесь, это уже совсем не кот чихнул. ■

Тачка на прокачку

Весьма интересно разработчики подошли к тюнингу автомобилей. В отличие от конкурентов, которые все больше и больше напирают на придание машине неповторимости и индивидуальности, здесь это исключили полностью. Осталась лишь тюнинговая бригада West Coast Customs и их гаражи, раскиданные по городу. Туда вы, как в передаче на MTV, отдаете свою рухлядь, а взамен получаете прокачанную тачку с новыми колесами, амортизаторами, обвесом и прочими частями, повешенными на ваш автомобиль местными умельцами. Причем на каждую марку существует только одна ее крутая модификация: любой Chevrolet Comaro, побывавший в мастерской, всегда выглядит одинаково.



Обычных автомобилей на здешних улицах не просто много, а ужас как много!

НИТРОС В L.A. RUSH НЕ НАБИРАЕТСЯ КАКИМИ-ЛИБО ДЕЙСТВИЯМИ, КАК В BURNOUT ИЛИ RIDGE RACER, ОН ПРОСТО ВАЛЯЕТСЯ НА ДОРОГЕ.

САМАЯ ЭФФЕКТНАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ – АВАРИИ! ЕЩЕ НИ ОДНА ИГРА НЕ ПОЗВОЛЯЛА НАМ СТОЛЬ КРАСОЧНО РАЗБИТЬСЯ.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Tecmo (Япония, США)/ Take-Two Interactive (Европа)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Tecmo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.tecmogames.com/games.asp?id=19

Trapt

Каждая низкобюджетная поделка должна стремиться стать такой, как Trapt!

Trapt (Kagero II: Dark Illusion в Японии) – третья игра в загадочном и сравнительно малоизвестном сериале Deception от Tecmo. Несмотря на внушительную родословную, от Trapt за версту разит дешевизной, словно игра была слабана на коленке в соседнем сарае. Стоит только глянуть, как легкомысленно одетые смазливые девочки бегают по подземельям, и тут же замечаешь, что анимация героини нелепа, залы составлены из параллелепипедов, враги не обладают интеллектом (даже искусственным), английская озвучка отсутствует, подстрочный перевод с японского оставляет желать лучшего, а частота кадров подчас штопором уходит вниз. И за все это игра получает от нас восемь баллов из десяти. Подобно лучшим картинам с фестиваля трэша в кинотеатре «Фитиль», Trapt не пытается выглядеть серьезно. Да, это трэш с готической политой в главной роли. Но какой сочный, обаятельный и жизнелюбивый трэш!

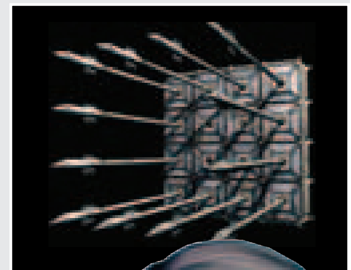
Главная роль – у принцессы Аллюры (Алисии в японском варианте), невинной рыженькой девочки, которую злая королева обвинила в смерти супруга. Аллюра бежит из дворца и скрывается от преследователей в заброшенном особняке, а когда в дом вламываются наемники королевы, в девушке пробуждается свирепый демон. Вот такая моральная дилемма, понимаешь: с одной стороны – худенькая симпампусечка, а с другой – безжалостный убийца. Сюжет развивается с предсказуемым количеством непредсказуемых поворотов, должным гаремом непристойно одетых девиц и витиеватыми придворными интригами. В одной из четырех концовок Аллюра либо победит зло, либо откажется совать острый носик в разборки света и тьмы, либо отдастся демону двумя разными способами.

Хрупкая принцесса обладает смехотворным количеством здоровья – меньшим, чем у почти любого противника. Девушка совсем не умеет сражаться, и единственный способ расправиться с врагами – ставить на карте ловушки: маятники с заточенными краями, капканы, стрелы, вделанные в стены колья и прочие колюще-режущие предметы. Вы в любой момент можете выйти в меню паузы, расставить ловушки и вернуться в игру. Теперь остается только бегать от преследователей и ждать, когда кто-нибудь попадет в поле действия. Вы активируете ловушку, и несчастный теряет голову. Красота! И так – дюжину уровней кряду. Вы сразитесь с лучниками и магами, с крестьянами и легионерами, с заклятыми врагами и лучшими друзьями. Вы научитесь комбинировать ловушки (пила кидает на пружинку, пружинка – в пушку, а пушка – об стенку и в камин) и расправляться с хитрющими боссами. Вот, в сущности, все, что есть в игре.

Понравится ли вам Trapt, зависит от того, как вы к ней отнесетесь. В игре совсем несложно отыскать бесконечные комбо-атаки из трех ловушек сразу (пример –

Простой способ покалечить кого угодно

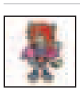
Вот самый незамысловатый способ сделать бесконечное комбо из трех ловушек: поставьте маятник и направьте его в сторону любой стены. В стену встройте колья, а под стеной положите капкан. Пробегающий мимо злодей получает маятником по башке, падает. Немного погодя вы «включаете» колья и затем ловите противника в капкан. Хитрость вот в чем: капкан удерживает злыдня достаточно долго, чтобы маятник можно было использовать еще раз и повторить весь процесс по новой.



КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, ЧТО В ОДНОЙ ИЗ КОНЦОВОК АЛЛЮРЕ ПРИДЕТСЯ СРАЗИТЬСЯ С ЭТОЙ ПРЕЛЕСТНОЙ ДЕВУШКОЙ.

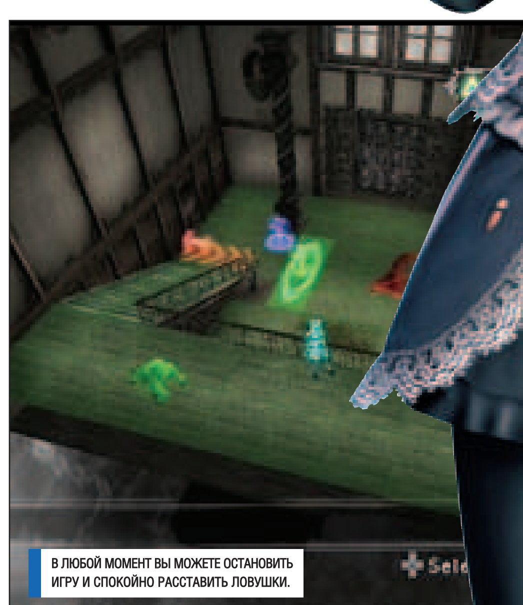
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Единственный в своем роде геймплей, смазливые героини, огромное количество изощренных способов наносить тяжкие телесные повреждения.

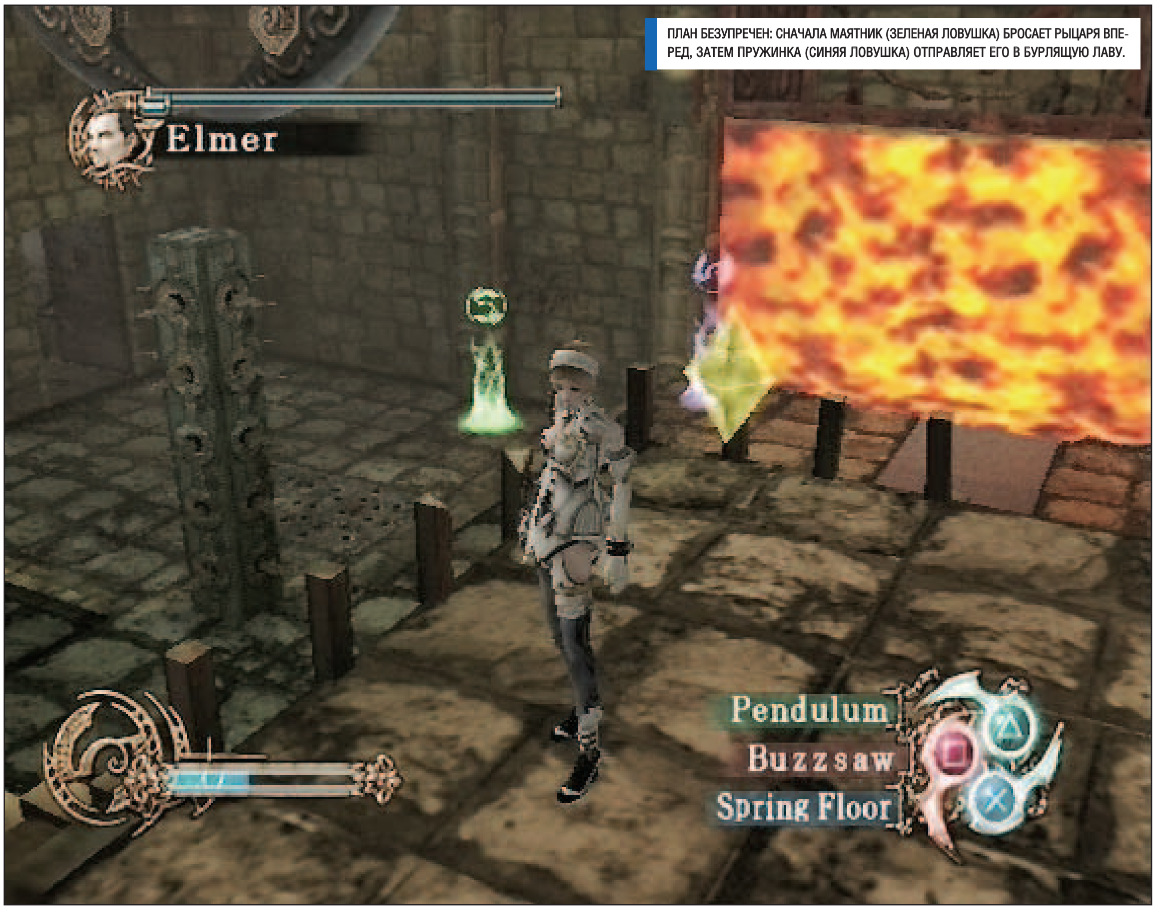


Минусы:
Нестабильная частота кадров, невзрачная графика, туповатый искусственный интеллект, дешевый сюжет.

ТАК УЖ ПОЛУЧИЛОСЬ, ЧТО ВСЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ГЕРОИ TRAPT – СИМПАТИЧНЫЕ МАЛОЛЕТКИ В БЕССТЫДНЫХ КОСТЮМАХ.



В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВЫ МОЖЕТЕ ОСТАНОВИТЬ ИГРУ И СПОКОЙНО РАССТАВИТЬ ЛОВУШКИ.

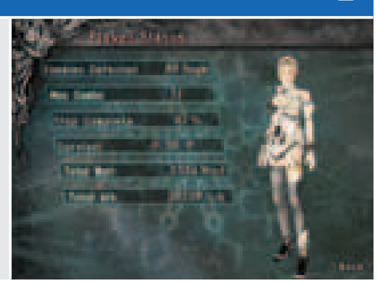


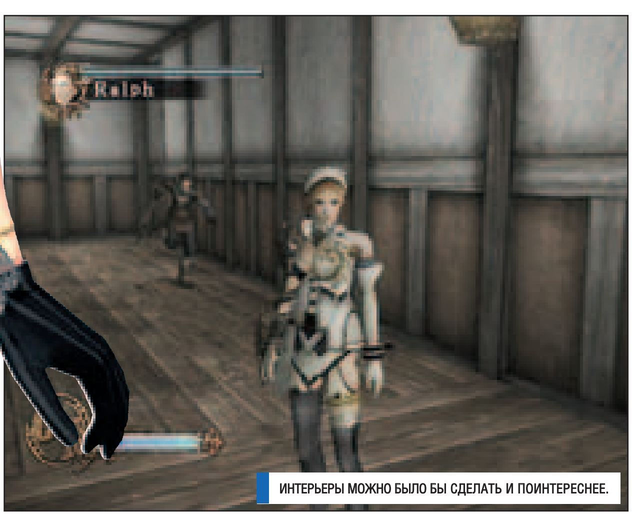
ПЛАН БЕЗУПРЕЧЕН: СНАЧАЛА МАЯТНИК (ЗЕЛЕНАЯ ЛОВУШКА) БРОСАЕТ РЫЦАРЯ ВПЕРЕД, ЗАТЕМ ПРУЖИНКА (СИНЯЯ ЛОВУШКА) ОТПРАВЛЯЕТ ЕГО В БУРЛЯЩУЮ ЛАВУ.

во врезке) и с их помощью проскочить сюжетную кампанию за какую-то пару часов. Если же вам по душе жестокий геймплей Trapt и вы готовы закрыть глаза на многие недостатки, то удовольствие от игры можно будет растянуть черт знает на сколько. На уровнях можно искать специальные ловушки, так называемые «темные иллюзии», кампанию можно пройти тремя способами, можно получить доступ к дополнительным залам и ловушкам, открыть, наконец, двух призовых персонажей и просто играть, с выдумкой причиняя тяжелые телесные повреждения рыцарям в режиме Survival. Как бы то ни было, Trapt – единственная в своем роде игра для PlayStation 2. Она обладает ворохом серьезных недостатков, но за необычный геймплей и симпатичных теток мы многое готовы ей простить. ■

Кое-что о секретах

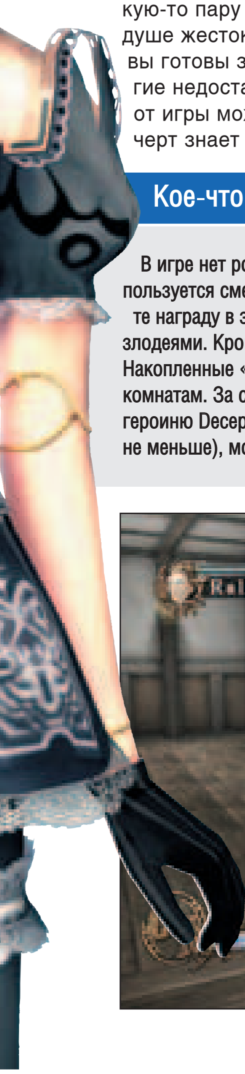
В игре нет ролевых элементов в традиционном их понимании. Вместо этого в Trapt используется смесь денег и опыта, так называемые Warl. По окончании миссии вы получаете награду в зависимости от того, насколько ловко и профессионально справились со злодеями. Кроме того, при каждом ударе из жертв выпадает дополнительная награда. Накопленные «варлы» можно тратить на новые ловушки и ключи к ранее недоступным комнатам. За сто тысяч Warl можно открыть первого секретного персонажа – Рейну, героиню Deception III. А собрав двести тысяч Warl (несколько десятков часов игры, не меньше), можно прикупить и вторую скрытую героиню – Миллению из первой Kagero.





ИНТЕРЬЕРЫ МОЖНО БЫЛО БЫ СДЕЛАТЬ И ПОИНТЕРЕСНЕЕ.

РАНЕНЫЕ ВРАГИ ИНОГДА УБЕГАЮТ В ПАНИКЕ, ЛИШАЯ ВАС ЦЕННОГО БОНУСА ПО ИТОГАМ МИССИИ.

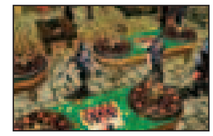


АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Kagero: Deception 2

ОЧЕНЬ ДАЖЕ В ДУХЕ



Dungeon Keeper 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Тот случай, когда даже посредственная реализация не сумела загубить отличную идею.

Я – тормоз

Хотите превратить Trapt в слайд-шоу? Вот рецепт: встаньте так, чтобы на экран попадали два противника и три ловушки, затем по очереди нажмите все четыре кнопки на геймпаде. Результат? Падение частоты кадров до возмутительных трех-пяти в секунду. Такое свинское поведение можно было бы простить, если бы на экране начиналась стоящая заваруха, но ведь ее нет. Мы предупреждали в первом абзаце. Trapt – это трэш.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

25 to Life

Стрельба с двух рук по «черным братьям» под старые и новые хиты американского рэпа.

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Avalanche Software, HWV1 Productions, Ritual Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.25tolife.com

Кто бы мог подумать, что игры про чернокожих гангстеров с обилием мата, косноязычного английского и своеобразного юмора будут мигом разлетаться с прилавков и срывать овации геймеров всего мира? RockStar не прогадала, когда отошла от темы мафиозных разборок GTA: Vice City и поставила на темную (в прямом смысле) «лошадку» Карла Джонсона.
Скандальная популярность GTA: San Andreas сделала свое дело. Теперь от игр про черных уголовников нет отбоя. Мы уже вдоволь насмотрелись (и наслушались) 50 Cent: Bulletproof и Crime Life: Gang Wars, начитались о Fear & Respect с трехмерным Snoop Dogg'ом в главной роли, а теперь продолжим стрелять по ниггерам в 25 to Life.

ЖИЗНЬ В ЧЕРНОМ КВАРТАЛЕ

«Стрелять, стрелять и еще раз стрелять» – именно под таким девизом и проходит вся игра. Меняется окружение, меняются герои (вам дадут пострелять и за копов, и за гангстеров), но требуется всегда лишь одно: пробиваться вперед, прокладывая путь через трупы бандитов, полицейских и мирных прохожих. Конечно, это еще не ныряющий в тягучее slo-mo Max Payne, но уже и не монотонное вырезание уровней Bad Boys II.
Расслабиться и откинуться на спинку кресла можно только во время загрузок. Враги безостановочно плюются раскаленным свинцом из «Ингрэмов», дробовиков, обрезов, «Калашниковых»; закидывают «коктейлями Молотова» и гранатами. 40 видов оружия даже самому взыскательному гангстеру хватит за глаза.
Вряд ли у 25 to Life получится вогнать в ступор ваш процессор или под завязку загрузить видеокарту, но все эффекты в игре приходятся к месту и являются зачастую единственным развлечением во время беготни по незапоминающимся линейным уровням. На редкость органично вписался в gangsta-экшн знакомый всем blur: при попадании бандитской или полицейской пули в персонажа экран «смазывается», прицел сбивается и подстреленный игрок уже пятится к ближайшему укрытию.

BY NIGGAZ, FOR NIGGAZ

Сюжет игры хоть и пытается охватить жизнь одновременно нескольких героев, но ничем не отличается от тех же San Andreas и 50 Cent: Bulletproof. Семья, деньги, ограбление банков, картели и предательство – все это прекрасно знакомо не только поклонникам «черных»

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Выразительные диалоги, интересные персонажи, большой выбор оружия, удобное управление (в PC-версии).

Минусы:
Нудный игровой процесс, вторичность, прошлогодняя графика с единственным разрешением.

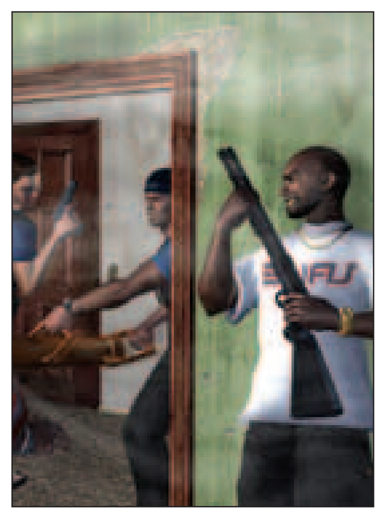
ВЕРДИКТ

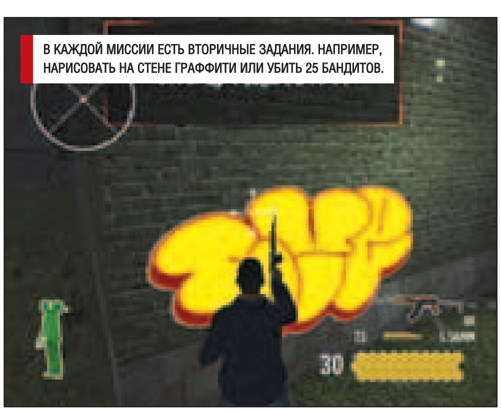
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

Наше резюме:
Проходной экшн для тех игроков, что самозабвенно кивают в такт речитативу Xzibit'a.

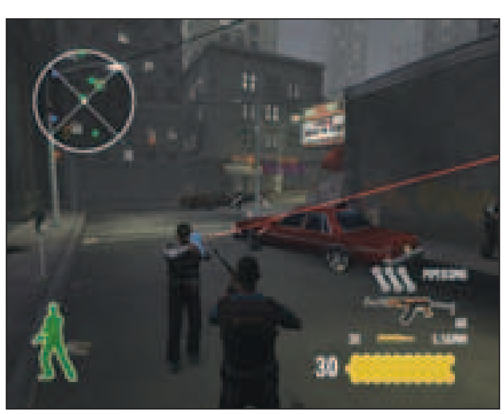
Добро пожаловать в век низких разрешений

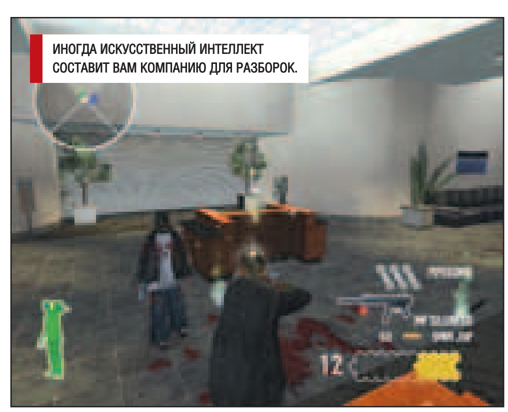
Мультиплатформенность 25 to Life, конечно, наложила свой отпечаток и на качество графики, и на управление, и даже на видеонастройки. Единственное доступное разрешение в PC-версии – 800x600, и ни пикселем больше! Не уверены, что обладатели машинок за несколько тысяч долларов захотят вернуться на три года назад.



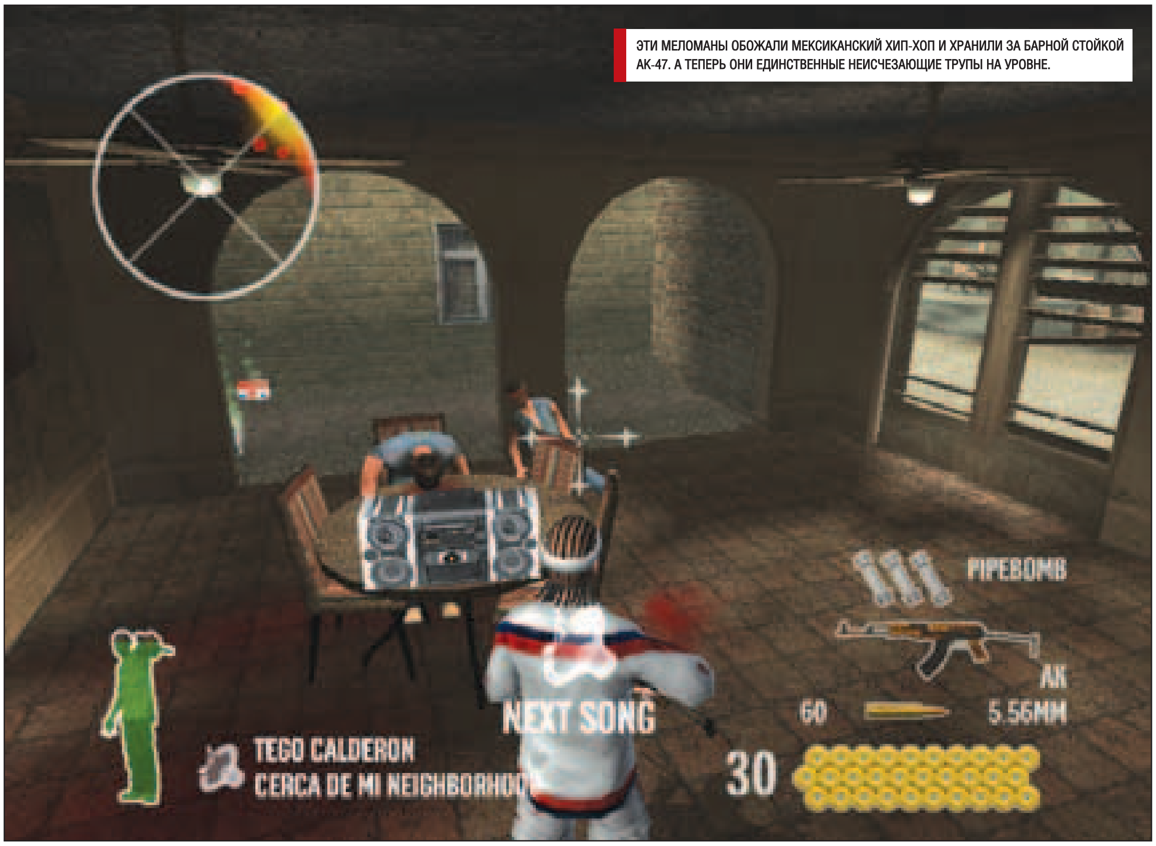


В КАЖДОЙ МИССИИ ЕСТЬ ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАНИЯ. НАПРИМЕР, НАРИСОВАТЬ НА СТЕНЕ ГРАФФИТИ ИЛИ УБИТЬ 25 БАНДИТОВ.





ИНОГДА ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ СОСТАВИТ ВАМ КОМПАНИЮ ДЛЯ РАЗБОРОК.



ЭТИ МЕЛОМАНЫ ОБОЖАЛИ МЕКСИКАНСКИЙ ХИП-ХОП И ХРАНИЛИ ЗА БАРНОЙ СТОЙКОЙ АК-47. А ТЕПЕРЬ ОНИ ЕДИНСТВЕННЫЕ НЕИСЧЕЗАЮЩИЕ ТРУПЫ НА УРОВНЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ

GTA: San Andreas

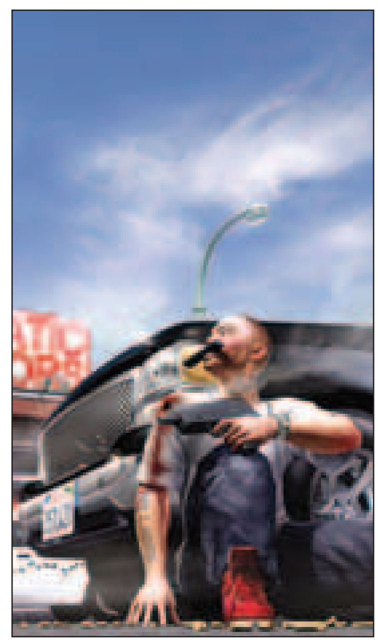
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Crime Life: Gang Wars

фильмов и хип-хопа. Зато у вас есть возможность взглянуть на происходящие события с нескольких точек зрения. С каждой новой миссией главный герой меняется, и вполне возможно, что после завершения миссии вы примерите шкуру и широкие штаны своего заклятого врага. Ничем иным, кроме внешнего вида, персонажи не отличаются, зато свежий сюжетный ход определенно придется многим по вкусу. Но, несмотря на всю кажущуюся простоту сюжета, проследить за ним стоит хотя бы ради нескучных диалогов. В последней игре серии RockStar установила новую планку в «разговорном жанре». Теперь сценаристам любого экшна приходится хорошенько попотеть, чтобы шутки в их игре казались забавными, а чувства – неподдельными. Чтобы игрока с головой захлестнула настоящая гангстерская драма, а не донимала зевота от просмотра сценок на движке. В 25 to Life накала предостаточно: есть и бандит, мечтающий завязать с разбоем, и мексиканский главарь банды, сбежавший из Америки, и, конечно, полицейский, ведущий двойную игру. Безусловно, получилось не так талантливо, остроумно и свежо, как у ребят из RockStar, но некоторым может понравиться.

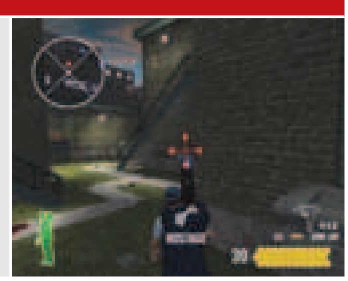
Поклонники культуры хип-хопа, толстенных золотых цепей и татуировок могут без раздумий отовариваться новым диском от Eidos. Остальные могут рискнуть, если еще не утомили игры про тяжелую жизнь «черных братьев». ■

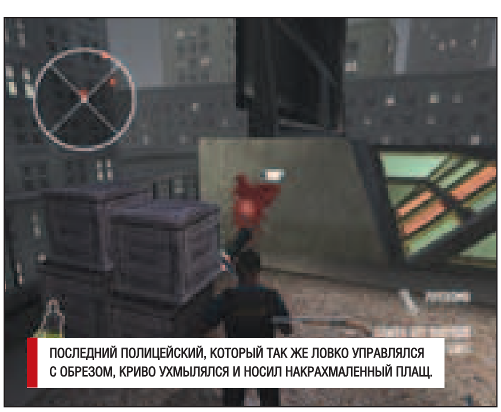
…вполне возможно, что после завершения миссии вы примерите шкуру и широкие штаны своего заклятого врага.



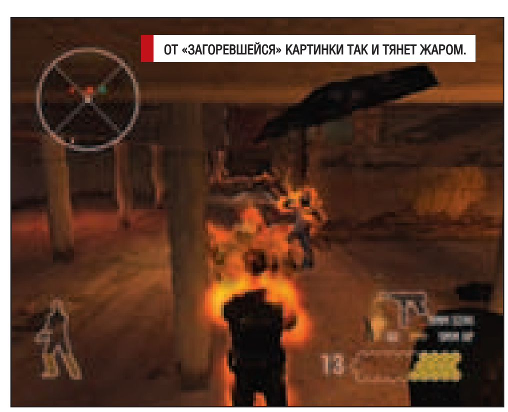
Не хуже, чем Сэм Фишер

Помимо дружественных персонажей и врагов практически на каждом уровне бродят так называемые «случайные прохожие». Вреда от них никакого, особенно если вам досталась роль бандита. Любого напуганного и забившегося в угол обывателя можно превратить в «живой щит», приставив ствол к виску. Не каждый полицейский рискнет стрелять по заложнику, чем вы можете успешно воспользоваться. Но даже если вы примерите полицейский значок, не следует особо терзаться угрызениями совести – игра не сообщит о провале миссии, если вам вдруг приспичит пристрелить безоружного человека. Вполне возможно, что этот нюанс вскоре опять послужит поводом для споров «о неприкрытой жестокости в играх».





ПОСЛЕДНИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ, КОТОРЫЙ ТАК ЖЕ ЛОВКО УПРАВЛЯЛСЯ С ОБРЕЗОМ, КРИВО УХМЫЛЯЛСЯ И НОСИЛ НАКРАХМАЛЕННЫЙ ПЛАЩ.



ОТ «ЗАГОРЕВШЕЙСЯ» КАРТИНКИ ТАК И ТЯНЕТ ЖАРОМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.midway.com/rxpage/Game_GauntletSevenSorrows.html

Gauntlet: Seven Sorrows

Бывает, когда за одну изюминку игре хочется простить все недостатки. Gauntlet: Seven Sorrows – как раз тот случай.

Многие разработчики пытаются найти грань между экшном и RPG, взрастить жизнеспособный симбиоз двух жанров. Оно и не мудрено, боевики в чистом виде давно в печенках сидят, а чистокровные ролевые игры интересны далеко не всем. Больше других в кроссжанровых экспериментах преуспела Blizzard. Ее Diablo, несмотря на существование десятков похожих проектов, до сих пор любима и уважаема огромной армией поклонников. По ощущениям Gauntlet: Seven Sorrows напоминает именно его, нетленного «Дьявола», и это в данном случае – отличный комплимент.

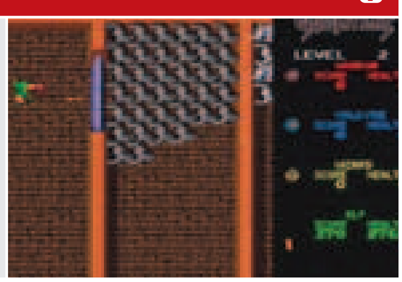
ЗЕМНОЙ ПОКЛОН ДИЗАЙНЕРАМ ЗА ТАКИЕ ФОРМЫ... ТО ЕСТЬ, ТРАВА! ТРАВА ОЧЕНЬ КРАСИВАЯ!

РУКА БОЙЦА КОЛОТЬ УСТАЛА

Игры связывает бесхитростный, но насыщенный геймплей. Не нужно просчитывать каждый удар, взвешивать уровень вражеской защиты и силу собственной атаки. Разномастная нечисть радостно напирает со всех сторон, и мир в горячке боя сужается до телеэкрана и клавиш под пальцами. Конечно, разработчики предусмотрели множество хитрых комбо: за один только ближний бой отвечают три кнопки, а ведь еще необходимо парировать удары врагов и хоть изредка прибегать к магии. Умело совмещая различные приемы, можно добиться действительно могучих комбинаций, но в общей свалке обычно не до них – живым бы остаться. Тем не менее, в Gauntlet: Seven Sorrows открыт целый «магазин» боевых искусств, где за энное количество золотых вашего героя обучат новым выкрутасам. Персонажей всего четверо: канонические воин, маг, валькирия и эльф. Первый традиционно полагается на грубую силу и хорош в жестокой рукопашной, валькирия предпочитает держать врагов на расстоянии, эльф – специалист по изощренным финтам с холодным оружием, ну а маг ищет победы в волшбе. От RPG игре досталась простенькая ролевая модель, в рамках которой герои обменивают заработанный опыт на дополнительную силу, здоровье или скорость восстановления маны. Впрочем, еще можно совершенствовать оружие, но ни деньги, ни опыт в этом не помогут. Артефакты, повышающие мощь мечей и топоров,

Двадцать лет спустя

Старожилы знают, что Gauntlet: Seven Sorrows – далеко не первая игра. История сериала восходит к восьмидесятым годам прошлого столетия, когда оригинальная Gauntlet впервые появилась на модных в ту пору игровых автоматах. Кстати, недавно для Xbox 360 выпустили римейк той игры, гурманам должно понравиться.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Приличная графика, богатый выбор заклинаний, уникальная музыка для каждой игровой зоны и наркотически затягивающий мультиплеер.

Минусы:
Четырех героев чертовски мало, особенно для «вмногером». Бесконечная сеча в одиночной игре со временем приедается, а нормальных квестов не завезли.

ВЕРДИКТ

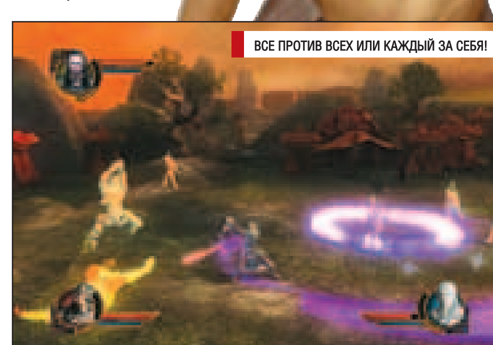
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Ничто и никогда не заменит нам Diablo, но подобраться к ней так близко, как это сделала Gauntlet: Seven Sorrows, – тоже своего рода подвиг.

Загадочные пазлы

В стремлении разнообразить непрерывную сечу Midway разбавила геймплей пазлами. Правда, загадки получились какими-то странными. Для решения любой из них нужно работать не головой, а пальцами, так как отгадка всегда обнаруживается сама собой – но только после уничтожения очередной стайки хищной нечисти.

НЕКОТОРЫЕ ПРОТИВНИКИ НЕОБЫЧАЙНО ПРЫГУЧИ. УВЫ, DIABLO БЫЛА ЛИШЕНА ТРЕТЬЕГО ИЗМЕРЕНИЯ...



ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ ИЛИ КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ!

В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ ПОДРУЧНЕЕ ДЕЙСТВОВАТЬ СООБЩА. СКАЖЕМ, ВОИН ПОДБРАСЫВАЕТ КАКОГО-НИБУДЬ ГОБЛИНА В ВОЗДУХ, А ЭЛЬФ ВСАЖИВАЕТ СТРЕЛЫ В НЕСЧАСТНОГО, ПОКА ТОТ УЧИТСЯ ЛЕТАТЬ.

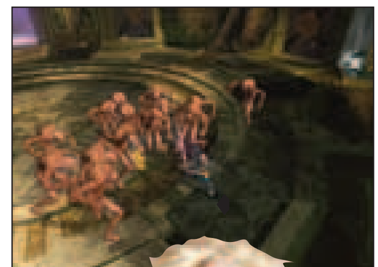
АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ

The Lord of the Rings: The Return of the King

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Gauntlet: Dark Legacy



ВНЕШНОСТЬ ВОИТЕЛЬНИЦЫ ОБМАНЧИВА. САМАЯ ЛОВКАЯ И СТРЕМИТЕЛЬНАЯ ИЗ ВСЕХ ГЕРОЕВ, ОНА МГНОВЕННО УКРОТИТ ЛЮБОГО.

Нечисть радостно напирает со всех сторон, и мир в горячке боя сужается до телеэкрана и кнопок под пальцами.

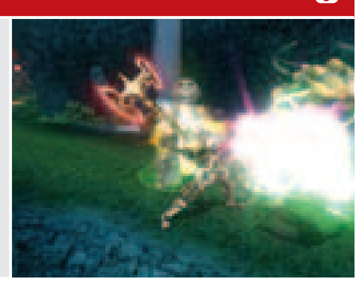
бесхитростно рассованы по сундукам, коими изобилуют уровни. На основании изложенного мы бы никогда не поставили игре высокий балл, и уж конечно не сравнили бы претендента с легендарной Diablo. Но истинная сущность Gauntlet: Seven Sorrows раскрывается в мультиплеере. До четырех бойцов одновременно могут объединить усилия в борьбе со Злом, устроив кровавую баню на виртуальных полях. Графика достаточно хороша, чтобы обилие магических спецэффектов приковывало взгляд, а азарт буквально льется через край. К чести разработчиков, настройки сетевой игры предельно просты, и подключение не занимает много времени. Хотя справедливости ради стоит отметить, что владельцам Xbox повезло больше: соединение посредством Xbox Live гораздо надежнее.

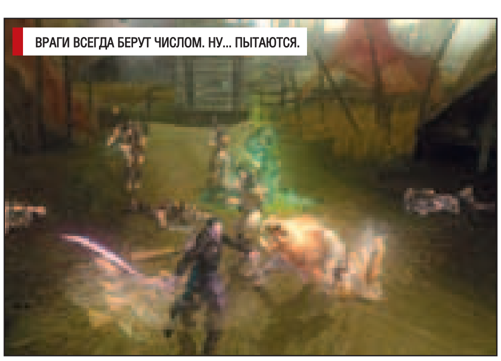
ОДИН МЕЧ ХОРОШО, А ЧЕТЫРЕ ЛУЧШЕ!

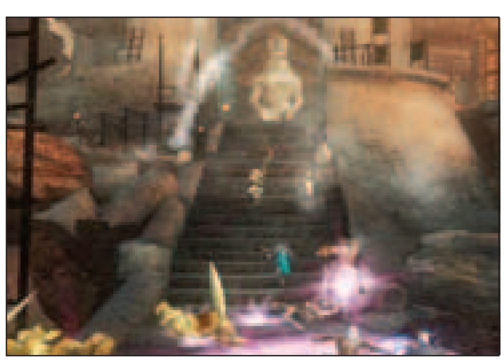
Конечно, Midway постаралась подтянуть и сюжетный режим. Сценаристы соорудили вполне забористую историю об императоре, который лишил четверых великих воинов бессмертия, затем был предан собственными слугами и призвал на помощь им же обиженных аватаров. Потянет. Только с пафосом закадровый рассказчик, бывает, перебарщивает. Фразочки в духе «он заточил их в Великом Древе Рит'и Малки, чьи корни простираются к самому краю мира и тянут оттуда магическую энергию» невозможно слушать без улыбки. Тем не менее, история цепляет достаточно крепко, чтобы удержать до самого финала. Но лезть в сюжетные дебри второй раз вам вряд ли захочется, по крайней мере, в одиночестве. А вот плечом к плечу с живыми соратниками начнется уже совсем другая игра... ■

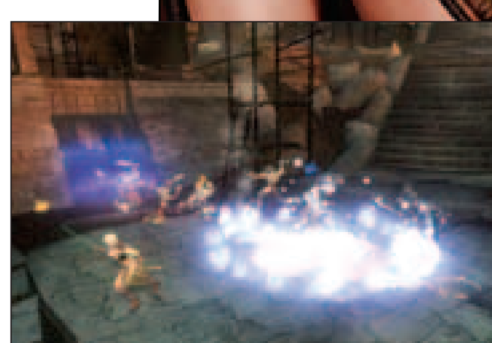
Есть на что посмотреть

Невероятно, но факт: Xbox- и PS2-версии внешне практически неотличимы! И спецэффекты, и анимация на обеих платформах одинаково хороши. Грациозные движения героев – гордость разработчиков. Некоторыми боевыми комбинациями не перестаешь любоваться до самых финальных титров. Например, как мускулистый воин подбрасывает свою жертву в воздух и на лету шинкует тушку топором. Или как маг обрушивает на головы несчастных целый шквал сверкающих молний. Писк чародейской моды – так называемый Взрыв Маны. Мощное заклинание топит мир в белом сиянии, после чего на экране не остается ни одного противника. Впрочем, ненадолго – за пределами видимости всегда скрывается банда-другая уродцев.




ВРАГИ ВСЕГДА БЕРУТ ЧИСЛОМ. НУ... ПЫТАЮТСЯ.





PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frogwares
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://frogwares.com/80days

80 Days: Around the World Adventure («Вокруг света за 80 дней»)

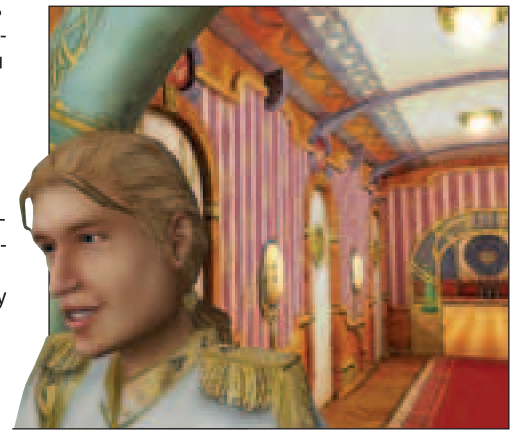
Бывают игры плохие, бывают игры хорошие. Иногда оценка ставится как бы сама собой – все ровно, чисто, однозначно… В этом проекте – все на девятку, а в том – на тройку, и всем все понятно. А бывают такие поделки (иначе и не назовешь), которые, словно змейка-головоломка, то так свернутся, то эдак: с одного боку беленькие, с другого черные. Может, не все в них ладно, зато наблюдать интересно.

ЗЕМЛЯ, КАК ИЗВЕСТНО, КРУГЛАЯ

В точности повторять сюжет Жюля Верна сценаристам из Frogwares показалось скучным. Поэтому они придумали дядюшку Мэтью, изобретателя, и его племянника Оливера, открутили больше четверти века вперед и затеяли очередное пари. Мэтью нужны документы, подтверждающие, что он действительно изобрел что-то стоящее, путешествуя по миру, и достать доказательства нужно… именно за 80 дней! Дядя, разумеется, не в том возрасте, чтобы отправляться в путешествие, вот он и поручает это дело племяннику. А потомок сыщика Фикса будет им вредить. Путь племянника лежит в Каир, потом в Бомбей, Иокогаму и Сан-Франциско. Там-то и растерял дядюшка четыре своих патента.

МЫ ЖЕЛЕЗНЫМ КОНЕМ ВСЕ ПОЛЯ ОБОЙДЕМ

Разработчики утверждают, что тоже объехали мир и постарались каждому эпизоду игры придать соответствующий колорит. Не знаю насчет путешествия, но колорит однозначно присутствует. С жизнью он имеет мало общего. Впрочем, это игре только на пользу. Хотели того или нет создатели, но у них получилось оживить тот самый дух футурологических предсказаний времен Жюля Верна. Из фантазий человечества о монструозных паровых машинах воплотился только «Титаник», да и тот недолго прожил, а в мире, созданном Frogwares, герой побывает и на огромном корабле с солнечными парусами, и на гигантском дирижабле, и на вовсе уж невероятном паровозе, катающемся по тройному рельсу и тянущем двухэтажные просторные вагоны.
Что приятно, кстати, все три средства передвижения – не просто неинтерактивный «бантик», а места, где проходят полноценные игровые эпизоды, которые, на мой взгляд, удались даже лучше, чем сцены в городах. Кроме того, порядок использования транспорта в игре варьируется и зависит от того, какое средство выберет игрок для путешествия между Каиром и Бомбеем. Жаль, содержание в любом случае одинаковое.



Болливуд!

Здесь танцуют и поют. Да-да! В конце почти каждого эпизода вас ожидает «клип» на известную попсовую мелодию с участием пейзан. Слова, правда, у песен «народные», например, вместо «Walk like an Egyptian» – «Run like a hero». Групповые танцы в лучших традициях индийских фильмов прилагаются.

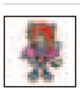
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Если отбросить занудные диалоги и утомительную беготню, останутся интересные головоломки и всевозможная экзотика.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Разнообразие загадок и игровых возможностей. Приятная графика, красочные персонажи, любопытные головоломки, зрелищные «вставки-клипы».



Минусы:
Отсутствие произвольного сохранения, затянутые диалоги, неотзывчивое управление, противоречие между загадками на размышление и ограничением по времени.

УТРО, ДЕНЬ, ВЕЧЕР

Держу пари, вы потратите на прохождение игры не один день. По многим причинам. Ну, например, потому, что здесь нет произвольного сохранения. Ваши успехи записывают в конце эпизода, а уж сколько дней уйдет у вас на понимание очередной головоломки – Фогг его знает! Да-да, здесь считают дни (правда, игровые). Отставание от графика на самом высоком из трех уровней сложности приводит к досрочному финалу. На простом уровне больно не накажут, заморозят время, но герой все равно будет проваливаться в забытье всякий раз, как обнуляется «шкала усталости». Иногда, посреди важного эпизода, это выглядит особенно нелепо. Не забывайте кушать – оттянете обморок. А сон в гостинице восстанавливает больше сил.
Еще одна причина небыстрого геймплея – беготня «из пункта А в пункт Б». Разработчики попытались по-своему облегчить участь Оливера, снабдив его мини-картой, на которой открыто указывается точка назначения. Только в очень редких заданиях типа «найди нечто» нас оставляют без указателя, что неожиданно и не сов-

ИГРАЕМ В SPLINTER CELL? НЕТ, ИЩЕМ СКРЫТЫЕ ПОСЛАНИЯ ДРЕВНИХ ЕГИПТЯН.

КТО ЭТОТ СУРОВЫЙ САМУРАЙ? ДА ОЛИВЕР ЖЕ! ОН ЕЩЕ И НЕ НА ТАКОЕ СПОСОБЕН, ВИДЕЛИ БЫ ВЫ ЕГО В РОЛИ ГЕЙШИ…

ТОЛЬКО ЧТО МЫ БЫЛИ ВНУТРИ ЭТОГО ВЕСЕЛОГО «ШОТЛАНДСКОГО» ДИРИЖАБЛЯ, А ВОТ ТЕПЕРЬ СМОТРИМ НА НЕГО С МАКУШКИ ДРУГОГО, ПРИСТЫКОВАННОГО. АРХИТЕКТУРА УРОВНЕЙ ПОДЧАС ПРОСТО УДИВИТЕЛЬНА.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки»

ХУЖЕ, ЧЕМ

«Жюль Верн: Путешествие на Луну»

К услугам путешественника уницикл, трицикл, ковер-самолет, верблюд, слон и гоночный автомобиль.

сем приятно. Впрочем, бег «по стрелочке» – тоже не особо веселое занятие, превращающее минимум треть игры в череду утомительных метаний. В принципе, горю призваны помочь «средства передвижения», которые можно взять в аренду в любой стране.

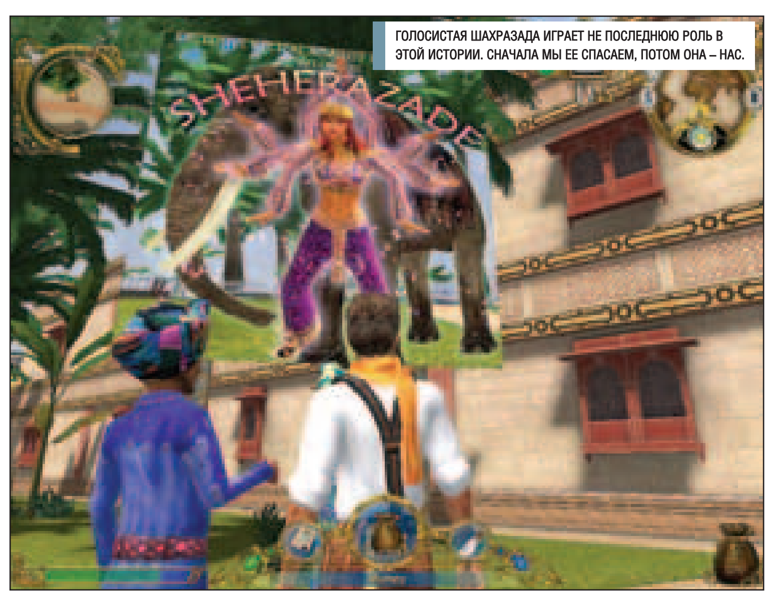
ФИЗИКА И ЛИРИКА

К услугам спешащего путешественника общие для всех городов уницикл, трицикл, ковер-самолет, а также «национальные» верблюд, слон и гоночный автомобиль. Японский рикша отсутствует, ковер в Сан-Франциско смотрится дико. Беда в том, что движок игры не слишком подходит для «драйва». Верблюд и слон едва ли быстрей Оливера, уницикл, трицикл и ковер плохо управляемы, при езде на гоночной машине, особенно вдоль самых длинных улиц, игра тормозит просто чудовищно. Признаем честно: движок не справляется и с прочими физическими действиями, нужными в решении головоломок. В одном месте традиционного-прыжка-через-пропасть успех ожидал меня лишь на двадцатой попытке! Однако заметно, что разработчики «мотором» гордятся: картинку он выдает, несомненно, красивую.

ПОМИМО ПРОЧЕГО

Если закрыть глаза на тот факт, что довольно часто «поймать в прицел» активный предмет невероятно сложно, загадки нужно похвалить: логика понятна, подсказки умело запрятаны и, вместе с тем, легко доступны внимательному игроку. Правда, робкие попытки познакомиться с игрой может на корню пресечь скучнейший вступительный ролик, в конце которого даже дядюшка заменяет чтение документов на «бла-бла-бла» с разбрасыванием десятков листов по комнате. С юмором у создателей туго. Они все время пытаются шутить, и смеешься не оттого, что шутки удачны, а над самими попытками развеселить игрока.
Бесконечные переодевания главного героя (это, видать, все от предыдущих проектов про Шерлока Холмса), повторяющиеся шутки над морячками и их сексуальной ориентацией (в каждом, ну просто в каждом жилом отсеке этих несчастных найдется плакатик с приспускающим плавки культуристом), общество килтопоклонников как один из двигателей сюжета. Вам смешно?
Впрочем, доктор Влад, вампир и по совместительству личный психотерапевт престарелой княжны с непроизносимой фамилией, похожей на славянскую, мне понравился.
Нет, здесь все не так атмосферно и выверенно, как, например, в «Путешествии на Луну». Но аура жюльверновского «паропанка» не даст рассыпаться ни одному пересказу. ■

«ОН ЖИВЕТ СРЕДИ ПУСТЫНЬ, ЕСТ НЕВКУСНЫЕ КУСТЫ, ОН В РАБОТЕ КРУГЛЫЙ ГОД…» – ПОЧТИ ТО ЖЕ САМОЕ МОЖНО СКАЗАТЬ И ОБ ОЛИВЕРЕ.



ГОЛОСИСТАЯ ШАХРАЗАДА ИГРАЕТ НЕ ПОСЛЕДНЮЮ РОЛЬ В ЭТОЙ ИСТОРИИ. СНАЧАЛА МЫ ЕЕ СПАСАЕМ, ПОТОМ ОНА – НАС.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | **GBA** | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo (Европа)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.square-enix.com

Final Fantasy IV Advance

Издательство Square Enix в очередной раз стряхнуло пыль с Final Fantasy IV – к бурной радости владельцев GBA.

Много воды утекло с тех пор, как Final Fantasy IV появилась на SNES. Однако игру не забывают: прежде чем добраться до GBA, она уже побывала на PS one и даже WonderSwan Color. Главный герой игры, Сесил, едва ли мог жаловаться на судьбу. Жил себе не тужил, верой и правдой служил королю, которого во всем слушался. Но вот пришел день, когда приказы монарха Сесилу разонравились – уж больно жесток стал самодержец на старости лет. И Рыцарь решился на отчаянный поступок: он предал правителя и открыто выступил против него. Как водится, в одиночку и без особой надежды на победу. Но союзники, как это часто бывает, не заставили себя долго ждать. Вместе с новыми и старыми друзьями Сесилу предстоит пережить немало опасных приключений. Ради чего? Ради правды, конечно! Ну и не в последнюю очередь ради любви.

НЕКОТОРЫЕ ПРОТИВНИКИ УЯЗВИМЫ ДЛЯ МАГИИ, ДРУГИХ ВОЗМОЖНО ОДОЛЕТЬ ТОЛЬКО ЧЕСТНОЙ СТАЛЬЮ.

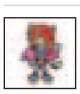
Большую часть времени новоиспеченные правдорубы под вашим чутким руководством будут изучать попадающиеся навстречу города и подземелья, общаться с местными жителями и сражаться с монстрами. Последних, традиционно для Final Fantasy, насчитываются сотни разновидностей, и ко многим из них в бою придется подыскивать особый подход. К слову, с боевой системой FFIV быстро освоится каждый, кто играл в любую из последних частей сериала, – ведь здесь правит бал Active Time Battle (ATB), от которой разработчики и по сей день не спешат отказываться. Одно плохо – драться нужно так часто, что порой никакого терпения не хватает. И даже возможность сбежать от противника не очень-то выручает. Графику со времен SNES лишь немного доработали, поэтому даже по меркам GBA смотрится FFIV весьма скромно – с какой-нибудь Golden Sun не сравнить. Зато музыка все так же великолепна, этого не отнять. Что же касается проекта в целом, он, безусловно, заслуживает внимания со стороны каждого поклонника RPG. Пусть никаких открытий вы не сделаете, зато удовольствие получите наверняка. ■

Впятером против Зла

Одновременно под вашим началом находится до пяти героев, которых можно выстроить в два ряда. Кстати, если битвы кажутся слишком сложными, попробуйте переключиться на щадящий Wait-режим – в нем время останавливается, пока вы выбираете нужную атаку или предмет.

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Яркие запоминающиеся персонажи, интуитивная боевая система, великолепная музыка, немного доработанные со времен SNES диалоги.



Минусы:
Устаревшая графика, слишком частые случайные бои, кому-то сюжет покажется чересчур предсказуемым и (местами) без меры упрощенным.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Даже римейком игру называть сложновато: изменений в сравнении с оригиналом почитай что нет. Но ценителям классических RPG обязательно понравится.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

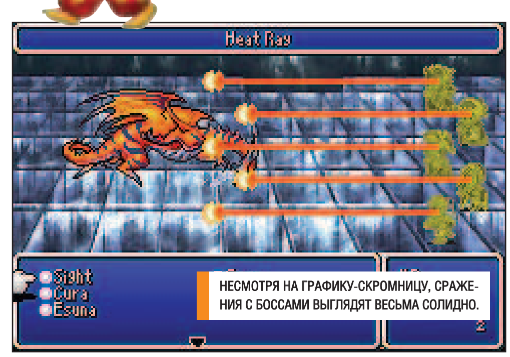
Final Fantasy I & II: Dawn of Souls

НЕ ТАК КРАСИВО, КАК

Golden Sun: The Lost Age

ВСЕ ВСТРЕЧЕННЫЕ МОНСТРЫ ЗАНОСЯТСЯ В BESTIARY, ГДЕ МОЖНО УЗНАТЬ ИХ СИЛЬНЫЕ И СЛАБЫЕ СТОРОНЫ.

НА ФОНЕ ВРАЖЕСКИХ СОЛДАТ НАШИ ПЕРСОНАЖИ СМОТРЯТСЯ ОСОБЕННО ЗАБАВНО.



НЕСМОТРЯ НА ГРАФИКУ-СКРОМНИЦУ, СРАЖЕНИЯ С БОССАМИ ВЫГЛЯДЯТ ВЕСЬМА СОЛИДНО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **NINTENDO DS** | GBA | N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Metroid Prime Pinball

Казалось, невозможно скрестить пинбол с Metroid Prime и получить на выходе нормальную игру.

И правда: нормальную никак не получить, а вот отличную – пожалуйста! Молодая студия Fuse Games, в чьей печке год назад испеклась Mario Pinball Land для Game Boy Advance, ловко развила успех, сотворив Metroid Prime Pinball – пожалуй, самый захватывающий пинбол со времен The Pinball of the Dead. Главной героиней действа по-прежнему является Самус Аран, традиционно закованная в броню похлеще какого-нибудь средневекового рыцаря. Правда, большую часть нового приключения она проводит в сферической форме и безропотно позволяет пинать себя флипперами – что для игр линейки Metroid уже не совсем обычно. Тем не менее, лишь эти пинки способны придать шару необходимое ускорение, дабы смести со стола всех противников, набрать миллионы очков, раздобыть горстку артефактов и докатиться до – сюрприз! – схватки с боссом. Столы в меру разнообразны, и украшены не только привычными спиннерами, рампами, бамперами и прочими базовыми объектами, но и специальными изобретениями из вселенной Metroid Prime. К примеру, на одном из первых уровней расположен корабль, в чей люк можно «загнать» три шара, которые потом выпорхнут обратно, выводя на счетчике очков сумасшедшие числа.

Не желая делать «просто еще один пинбол», работники Fuse Games наморщили мозги в поисках формулы успеха. И нашли – всего-то надо добавить мини-игры, делающие обычное шародолбание не в меру веселым. Ведь Самус хочется не только получать затрещины от флипперов, но и пострелять, а то и по стенкам попрыгать – иначе к Metroid Prime: Hunters совсем потеряет форму.

Как и положено любому пинболу, управление предельно просто: флипперы закреплены за «шифтами», а манипуляции с тачскрином оборачиваются «столотрясением» – для совсем уж безвыходных ситуаций, когда шарик-Самус падает ровнехонько мимо бивней. Последняя деталь порой вызывает трудности: вовремя дотянуться до экрана – задача не из легких, пригодился бы гироскоп.

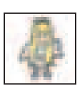
Внешне игра ничем не выделяется из числа прочих проектов для DS, но особенный шарм в ней все же есть: если вы провели немало времени за изучением миров обеих частей Metroid Prime, вам будет приятно взглянуть на спрайты красивой вселенной. Той же цели служит музыкальная дорожка, состоящая из ремикшированных треков «больших» игр.

Утомились с Pinball Hall of Fame? Наплевались от Pac-Man Pinball Advance? Готовите GameCube к баталиям в Yoot Saito's Odama? Тогда – скорее, срочно, немедленно – побалуйте свою DS картриджем с Morph Ball на наклейке. В нем – все лучшее, чем славится настольная игра XIX века. В нем же – много-много крохотных черточек, за которые любят похождения Самус. А больше и желать нечего! ■

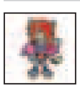
Трясучка

Несомненно, главной особенностью Metroid Prime Pinball является ощущение, будто не сидишь с DS в руках, а стоишь за настоящим пинбольным автоматом. Все благодаря модулю Rumble Pak, который вставляется в разъем для картриджей формата GBA и вибрирует, вибрирует, вибрирует...

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Привлекательная графика, подходящая музыка, изумительное решение с Rumble Pak, великолепная физика, множество находок в замшелой концепции.



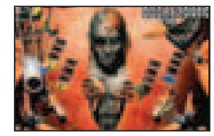
Минусы:
Ограниченное использование особых возможностей консоли, недостаточное количество игровых режимов, совсем уж скромный мультиплеер.

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	pinball
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Fuse Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.metroidprimepinball.com

АЛЬТЕРНАТИВА

ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



The Pinball of the Dead

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

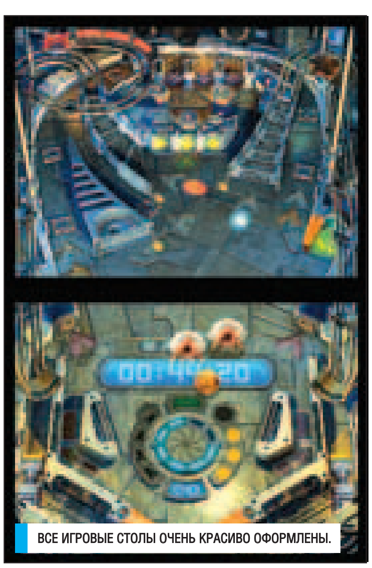
Pinball Hall of Fame

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

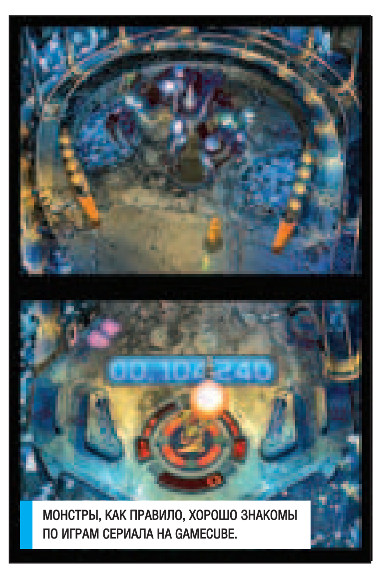
Наше резюме:
Отличная игра, которая непременно придется по душе и виртуозам флипперов, и воздыхателям космической охотницы.

ОТВАЖНАЯ САМУС ТОЛЬКО С ВИДУ ТАКАЯ СТРАННАЯ. А НА САМОМ ДЕЛЕ – БЛОНДИНКА-КРАСАВИЦА!

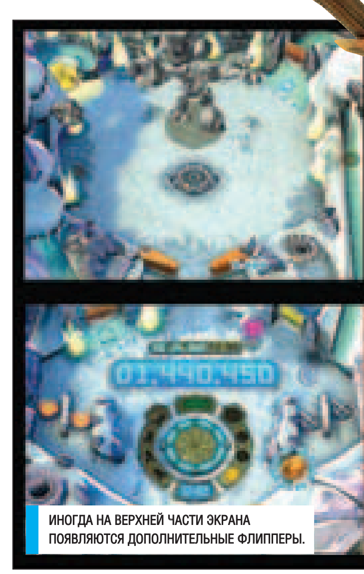


ВСЕ ИГРОВЫЕ СТОЛЫ ОЧЕНЬ КРАСИВО ОФОРМЛЕНЫ.

ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ САМУС «РАСКЛАДЫВАЕТСЯ», ДАБЫ РАЗРЯДИТЬ ЛУЧЕВУЮ ПУШКУ В НАБЕГАЮЩИХ ТВАРЕЙ.



МОНСТРЫ, КАК ПРАВИЛО, ХОРОШО ЗНАКОМЫ ПО ИГРАМ СЕРИАЛА НА GAMECUBE.



ИНОГДА НА ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА ПОЯВЛЯЮТСЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФЛИППЕРЫ.

Дизайн Студии Лебедева

Яndex
найдётся всё

короче

Для хорошей рекламы необходимо
всего несколько слов.
Ключевых.

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Как называется один из типов кораблей:

1. БПК
2. ДДТ
3. ТЧК

2. Волшебный шкаф Льюиса был:

1. Стенным
2. Несгораемым
3. Платяным

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 31 марта. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 05/2006» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 02 (203) – Матюкевич Ян (Выборг).
Правильные ответы – А (Гуманоид) и Б (Луноход-1).

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / GFI
РАЗРАБОТЧИК:	Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://russobit-m.ru/rus/games/wwa

РЕЗЮМЕ:

Достойное дополнение к одной из лучших на сегодняшний день стратегий в реальном времени.

Бессмысленно в очередной раз превозносить достоинства проекта – никто и так не смеет оспаривать статус культовой и непревзойденной игры. Неудивительно, что авторы не стали чинить то, что и так прекрасно работает, а взялись за немногочисленные, пусть и не столь значительные, недостатки. Например, за безликий одиночный режим. В дополнении же нас встречает насыщенная кампания, не обделившая вниманием все игровые расы. Искусственный интеллект тоже не стоит на месте – сражения с компьютером больше не напоминают утомительные тренировки. Жаль только, что оригинальный Warhammer 40.000: Dawn of War нужно покупать отдельно. Словом, разработчикам, как и отечественным локализаторам, удалось не только ничего не испортить, но и действительно сделать игру лучше. ■

ВРАЖДЕБНЫЕ ВОДЫ

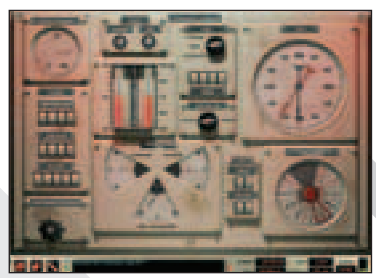
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	S.C.S. Dangerous Waters
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	simulator
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Battlefront.com
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Sonalysts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 550 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/scs

РЕЗЮМЕ:

Один из самых лучших и хардкорных симуляторов современного морского боя. Только для профессионалов.



Если Silent Hunter 3 был во всех смыслах игрой, этот проект – скорее, упрощенный боевой тренажер. Воспроизвести на компьютере современный морской бой невероятно сложно, и едва ли новички смогут получить от него удовольствие. На месте сказочных видов – приборные панели, взамен куража – сложные расчеты. Десятки моделей подлодок и кораблей, фантастическое число торпед, ракет и различного оборудования. На прочтение одних только спецификаций уходит пара часов. Страшно подумать, каких трудов это стоило локализаторам. Старые морские волки будут в восторге от подобной дотошности, а вот зеленые юнги даже не заметят, как сели на мель. И уж точно не поймут – почему. «Враждебные воды» – штучный товар, оценить который смогут лишь единицы. ■

ХРОНИКИ НАРНИИ. ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ

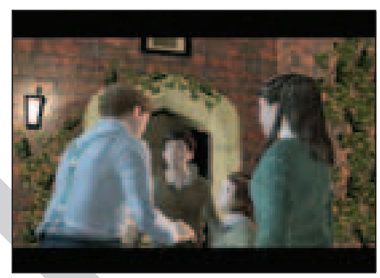
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buena Vista Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск» / Snowball Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Traveller's Tales
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 2

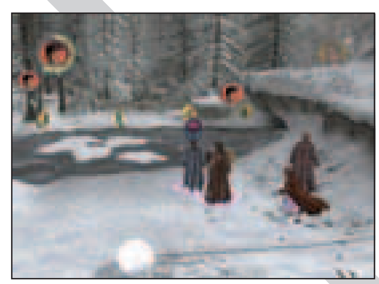
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.snowball.ru/narnia

РЕЗЮМЕ:

Неплохая игра по мотивам отличного фильма, но все же больше подходящая для детей.





Голливудские блокбастеры все чаще стали радовать нас качественными побочными продуктами. Прекрасная графика, разнообразные задания и отличная работа актеров делают игре честь. Само собой, никуда не деться и от вездесущих фрагментов из фильма, да и от сюжетной линии нам отойти не дадут. Зато разработчики придумали интересную систему взаимодействия героев, ведь их здесь четверо. Объединяясь в команды, они могут творить самые невообразимые вещи. Хотя отбиваться от волков, размахивая над головой младшей сестрой, – не лучший пример для детей. А, судя по сложности задачек, игра создавалась именно для них. По сути, перед нами чистой воды экшн, порой и вовсе напоминающий «слэшер для детей». Но все же – красивый и интересный до последней минуты. ■

DISCIPLES 2: RISE OF THE ELVES GOLD

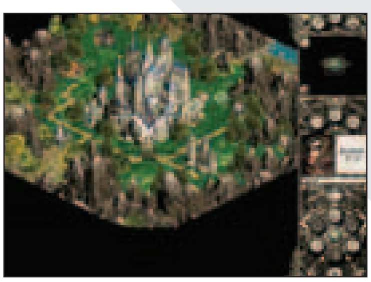
■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Disciples 2: Rise of the Elves Gold
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** TBS
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Strategy First
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 4

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 266 МГц, 64 Мбайт RAM

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.akella.com/ru/games/d2roteg

■ **РЕЗЮМЕ:**

Качественное дополнение к отличной, пусть и невероятно старой игре, плюс небольшой подарок от издателя.



Очередное дополнение к бессмертной игре не привносит в нее ничего, кроме новой расы эльфов. Последние ошибки были благополучно добиты последним патчем, так что нам просто предлагают насладиться очередной кампанией из восьми миссий. Сюжет тесно связан с оригинальной историей, но раскрыть его будет трудно и на пяти страницах. Приятно только, что от нас больше не требуют заранее прокачанных персонажей. Постепенно нарастающая сложность позволяет создать с нуля практически полубога. Пресловутый же золотой «ярлычок» на коробке означает всего лишь еще несколько часов удовольствия. А именно – шестнадцать новых эльфийских карт и полный набор миссий из оригинальной игры. Тем более ее наличие на компьютере вовсе не обязательно. ■

ПОЛИЦИЯ ЕВРОПЫ: СПЕЦПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** EuroCops
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** FPS
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» / «Логрус»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** CrazyFoot Gamestudio
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/euro_cops

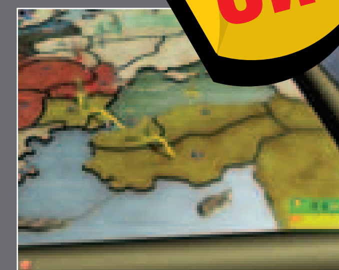
■ **РЕЗЮМЕ:**

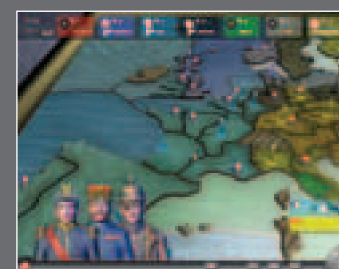
Страшный сон поклонников Counter-Strike – дешевая графика, однотипные карты и нулевой реализм.

Попадись эта игра настоящей полиции Европы, разработчики непременно бы узнали, что означает «убит при попытке к бегству». Перед нами набор однообразных и длинных, словно тоннели, уровней, просто напичканных злобными террористами. Они выпрыгивают из окон, лезут через стены, пробираются через потайные ходы… Происходящее больше напоминает штурм средневековых замков с автоматами наперевес. А посреди всего этого безобразия – трое молодцов, обвешанных обоймами и пулеметными лентами. При всей скудности арсенала амуниции у них хватит на маленькую дивизию, а здоровья – и на все две. Игрокам рекомендуется иметь такой же запас терпения, поскольку в игре нет ничего, кроме методичного отстрела злоумышленников и символического отключения бомб. ■

ДИПЛОМАТИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»





■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Diplomacy
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** TBS
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» / snowball.ru
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Interactive
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 7

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.snowball.ru/diplomacy

■ **РЕЗЮМЕ:**

Одна из самых оригинальных настольных игр нашла достойное воплощение на компьютерах.

Настольные игры существовали еще задолго до компьютерных и не сдают позиций до сих пор. Азарт борьбы и общение с живым соперником едва ли чем-то заменишь. Но кудесники из Paradox Interactive все-таки попытались и выбрали для этого одну из самых именитых стратегий. Весь мир играет в «Дипломатию» уже почти полвека. И секрет долголетия прост – элементарные правила и неповторимость каждой из партий… Шахматы всемером, да и только. Начало всегда одно – разбитая на сектора карта Европы и семь соперников с абсолютно равными силами. Равными настолько, что победить можно, лишь заключая союзы и пакты с соседями… Или предавая и обманывая их, плетя интриги и разыгрывая сложные дипломатические комбинации. Так что, само собой, сражения с компьютером – всего лишь разминка, игра рассчитана на настоящих противников. И благодаря графической системе переговоров вам даже не нужно изучать языки. Сопернику можно наглядно показать, чего вы от него хотите. Например, предложить ему атаковать конкретный сектор, а взамен сделать соседнюю провинцию демилитаризованной зоной. Причем это вовсе не означает, что вы должны сдержать обещание. Единственной ложкой дегтя оказались некоторые шрифты в русскоязычной версии. Например, иногда трудно разобрать численность вражеских армий и приходится банально пересчитывать их по пальцам… ■

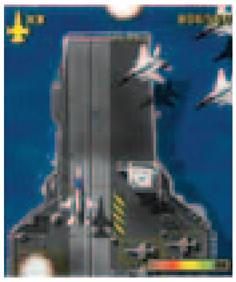
В ПРОДАЖЕ
С 22 ФЕВРАЛЯ
SYNC
50
БОЛЬШЕ БЕНА
ЛЮДИ УЖЕ ЭТО СДЕЛАЛИ!
ОРУЖИЕ БУДУЩЕГО
ЗАЩИТИ СВОЙ ДОМ
ТАТУ
СМЕРТЬ ИМ НЕ К ЛИЦУ
Техника
Ferrari,
Maserati,
Bentley
Спорт Здоровье Техника Машины

НОВОСТИ

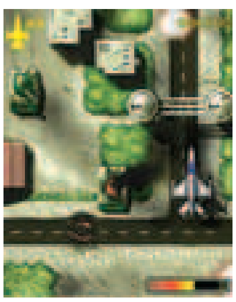
А ты записался добровольцем?

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

НАСТОЯЩИЙ СИМУЛЯТОР

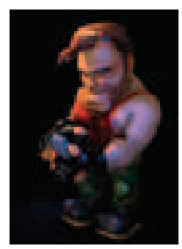


Пока американская армия коварно зазывала в свои ряды добровольцев SMS-сообщениями, мобильные разработчики не сидели сложа руки. F16 Fighter – первая игра для телефонов, созданная по лицензии производителя истребителей. Проект сильно отличается от привычных скролл-шутеров. Миссии включают в себя патрулирование, сопровождение, бомбардировки и, естественно, перехват вражеских самолетов. Конечно, до полноценных симуляторов игре далеко, но и бездумной пальбы здесь тоже нет. Пока создатели умалчивают, как именно это будет выглядеть, но скриншоты внушают оптимизм. Жаль только, отечественным самолетам отводится роль мишеней. И если последний факт вас не смущает, вы можете выиграть настоящую куртку пилота от In-Fusio. ■

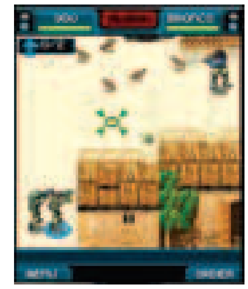


СДЕЛАЙ САМ

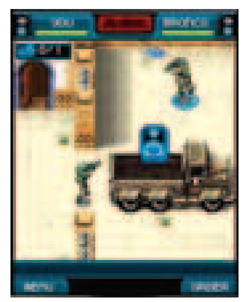
Летом минувшего года компания NVIDIA объявила премию International Mobile Gaming Awards. Причем ориентирована она не на матерых зубров мобильного рынка, вроде Gameloft, а скорее на нас с вами. В течение двух месяцев сотни энтузиастов засыпали учредителей своими идеями. В результате 170 из них вышли в первый тур, а некоторые – даже получили серьезную поддержку в разработке. Недавно число претендентов было безжалостно сокращено до 20, и, нужно отметить, среди них присутствуют и разработчики-одиночки. К моменту выхода этого номера в печать в Барселоне как раз закончит работу 3GSM World Congress, после которого будут объявлены четыре окончательных победителя. Все они непременно получат хорошие контракты от учредителей премии. Да и новую работу, надо полагать, тоже. Идея NVIDIA многим пришлась по вкусу. Так что вполне возможно, что вскоре некоторые компании начнут регулярно привлекать к разработке игр непрофессионалов.
Так что задумайтесь, может, и у вас получится создать собственную мобильную игру? ■



КАРМАННЫЙ СПЕЦНАЗ



В полку мобильных спецназовцев прибыло, и бравым ребятам Тома Клэнси скоро придется серьезно потесниться. SOCOM: U.S. Navy SEALs Mobile Recon может похвастаться отменной графикой и более утонченным геймплеем. В нашем распоряжении всего два бойца, зато каждый – с солидным арсеналом. Автоматы и гранатометы, снайперские винтовки и горы взрывчатки – скучно не будет. А главное, помимо разлетающихся на кусочки злодеев, нам обещают и немного тактики. Каждый из «котиков» управляется отдельно, поэтому вам выбирать – тихонько подкрасться к противнику с ножом или разнести все вокруг в клочья из пулемета. Игру будут поддерживать большинство моделей сотовых телефонов, и в ближайшее время она появится в продаже в России. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

PLAYMOBILE портал мобильных игр

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

SHADO FIGHTER – 2333

138252096

Motorola C650
Motorola PEBL-V6
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5100
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Samsung E710
Samsung E800
Samsung X450
Samsung Z100
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K508i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

ROBOGEAR: BATTLE – 2555

116383096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3230
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E710
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K700
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z600

RED FACTION 2 – 2555

1149170288

Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3200
Nokia 3650
Nokia 6111
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 7610
Nokia 7650
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Sagem MYZ5
Sagem my C5-2
Samsung Z100
Samsung Z140
SonyEricsson J300
SonyEricsson K300
SonyEricsson K300i
SonyEricsson K600
SonyEricsson K600i
SonyEricsson K608i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K750
SonyEricsson Z1010

CALL OF DUTY 2 – 2333

132716096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7270
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Nokia N70
Samsung D500
Samsung D600
Samsung E720
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K300i
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson W550i

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ - МЕСТЬ СИТХОВ – 2555

115472096

Motorola E1000
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V635
Motorola V975
Motorola V980
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6630
Nokia 7270
Nokia 7610
Sagem MYV55
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K300
SonyEricsson K300i
SonyEricsson K500
SonyEricsson K600
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson V800
SonyEricsson W900i
SonyEricsson Z1010

CRAZY FROG – 2333

138251096

Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V600
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E300
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung P400
Samsung X100
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K300i
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ATLANTIC BATTLE – 2333

138249096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola PEBL-V6
Motorola RAZR-V3
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6060
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7260
Nokia 7610
Samsung D500
Samsung D600
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson W550i
SonyEricsson W800i
SonyEricsson Z600

SHADO FIGHTER

РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	fighting
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com

Собрались как-то восемь лучших бойцов со всего света показать друг другу, где раки зимуют... А зимуют они в глухой русской тайге, к лету выбираясь на океанское побережье проездом через китайские монастыри... Пейзажей, в общем, хватает, да и качество их прорисовки заслуживает целого абзаца. Графика в стиле воскресных мультиков смотрится потрясающе, а огненные шары и запускаешь-то поначалу только для красоты. И, что гораздо важнее, это не вводит ваш телефон в ступор. Чтобы вы ни вытворяли на экране, анимация остается плавной и четкой, даже на самой медленной (четвертой) скорости. Основной режим игры предлагает по очереди разделаться со всеми семью конкурентами, чтобы в итоге бросить вызов организатору турнира – роботосцу Shado. Дерется он значительно лучше всех остальных бойцов, которые явно плохо спали и мало ели. Проще говоря, противники слишком мало атакуют, предпочитая сидеть в глухой обороне и осыпать вас специальными приемами. Один метает гранаты, другой – огненные шары, а русский робот вообще разбрасывается железными кулаками... Хотя чего еще ждать от огромного самовара.

Попрактиковаться в единоборствах и подивиться обилию движений можно в специальном режиме тренировки. Стандартные удары рукой и ногой в комбинациях с кнопками движения дают десятки различных приемов. Причем большая часть нагрузки ложится на джойстик, поэтому вы вряд ли запутаетесь в клавишах. А как разберетесь – милости просим в режим выживания и битвы на время. И вот тогда противники точно не покажутся вам слишком пассивными...

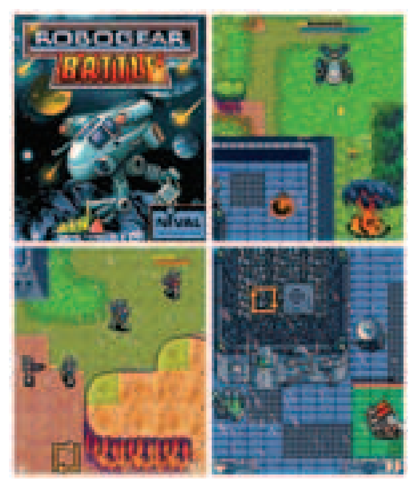
Словом, игру не зря называют лучшим файтингом для мобильных телефонов. Сюда бы еще мультиплеер, и бойцов Soul Calibur можно будет смело отправить на пенсию (шутка).

ROBOGEAR: BATTLE

РАЗРАБОТЧИК:	Nival
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.nival.com/mobile_ru

Разделавшись с компьютерными хитами, мобильное отделение Nival взялось за настольные проекты. Почитателям оригинальной Robogear достаточно просто подтвердить – да, это та самая игра! Только теперь не нужно расставлять фигурки и бросать кости. Всех остальных лучше сразу предупредить – одни только правила занимают тридцать страниц...

Впрочем, не так уж все и сложно. У вас есть маленькая армия и планета, которую нужно захватить. Четыре типа техники и столько же видов бойцов обладают своими уникальными характеристиками. Каждый ход вы можете использовать лишь один юнит, поэтому выбирать его нужно крайне осторожно. Конечно, противник – не Наполеон, но в отличие от вас знает все правила назубок. Остальное можно отнести к деталям и нюансам, коих тут великое множество. А великолепная картинка проекта послужит прекрасным поводом в них разобраться. На трех разных планетах извергаются вулканы, плещется вода в реках и снуют причудливые твари. Пожалуй, это первая мобильная игра с интерактивным окружением. После боев остаются только сгоревшие пни, следы на снегу да руины вражеских крепостей. Уничтожить можно практически все. К сожалению, оценить это смогут не многие. На доброй половине недорогих телефонов игра постоянно зависает или выдает ошибки. Да и графика на них не так хороша. Но если вы любите настольные игры и полностью уверены в собственном телефоне – проект стоит вашего внимания.



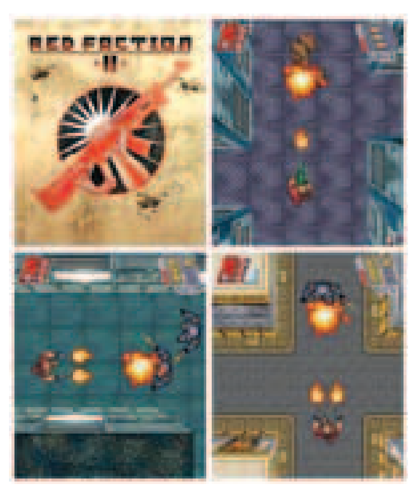
RED FACTION 2

РАЗРАБОТЧИК:	THQ wireless
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://thqwireless.com

Мобильный проект взял все самое лучшее от своего консольного оригинала. Сюжет в стиле «Вспомнить все» и бесконечные коридоры Half-Life – ежеминутное дежавю обеспечено.

Но на телефонах есть и другие способы привлечения геймеров. Например, яркая графика... Разработчики поместили двухмерных персонажей в трехмерный мир. Получившаяся в результате отменная картинка не требует жертв, вроде неоправданно малой продолжительности игры или новой, более навороченной модели телефона. С другой стороны, вид сверху превращает игру в некое подобие скролл-шутера. Все сводится к беготне по коридорам да отстрелу зазевавшихся врагов. Процесс разнообразится только скрытными проникновениями на склад, и то – лишь за очередной пушкой. Ладно хоть их здесь предостаточно, как и боеприпасов. Стрелять приходится практически без остановки, укладывая штабелями хлипких противников. По крайней мере, укладываются они действительно красиво...

Конечная цель – взорвать всю планету к марсовой бабушке, благополучно улизнув с нее на космических кораблях. Собственно, в процессе их поиска мы и будем сеять разумное, вечное, красное... Ну почему, если повстанцы, то сразу «красные», с «Калашниковыми» и на Марсе? Честно говоря, эта игра – самое настоящее зубодробительное «мясо». Она не отягощена ни излишним сюжетом, ни сложностью, ни головоломками. Но, уверен, пара часов непрерывного действа многим придется по вкусу.



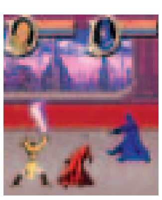
CALL OF DUTY 2

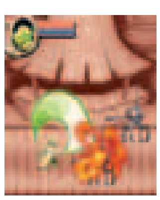
РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.telcogames.com

Долгожданный сиквел все еще продолжает триумфальное шествие на компьютерах и консолях, а разработчики уже всерьез взялись за мобильное направление. Фирменный эффект большой войны наконец-то добрался и до телефонов. Теперь мы не командуем взводом суперменов, а пытаемся выжить в адском котле Второй мировой. Практически всю игру нас будет сопровождать отряд лоботомированных клонов. А как еще называть группу камикадзе, палящих куда попало? Живой щит, да и только. Хотя и он вам не поможет. Прятаться придется всегда и везде. Высунулись не в тот момент – и вы труп. Немцы, в отличие от союзников, бьют без промаха.
Кругом свистят пули, падают свои и чужие солдаты, кружат вражеские бомбардировщики... И только начинаешь чувствовать себя лишь маленькой никчемной пешкой, как понимаешь, что все опять придется делать самому. Передвигаться перебежками привыкаешь так же быстро, как и не обращать внимания на светопреставление вокруг. Художники, кстати, постарались на славу. По большому счету, графика почти не изменилась, но едва ли где встретишь такое обилие деталей и столько анимации на экране. Правда, именно ей мы обязаны заторможенным управлением. Боец слушается команд нехотя, постоянно упуская момент и нарываясь на пулю. Недаром фамилия русского протагониста – Козлов... Но воевать предстоит также и за американцев, и за англичан – сюжет максимально приближен к оригиналу. Арсенал подручных средств впечатляет – винтовка Токарева, автомат Томпсона, немецкий фаустпатрон и другие огнестрельные радости.
Миссии проходятся долго и с трудом, но все же на одном дыхании. Однако владельцам старых телефонов обольщаться не стоит – лучше всего игра идет на смартфонах.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ – МЕСТЬ СИТХОВ

РАЗРАБОТЧИК:	THQ wireless
ЖАНР:	fighting
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://thqwireless.com

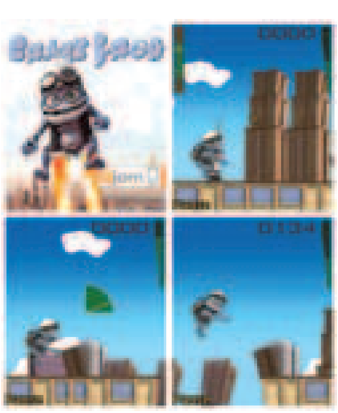




Атака клонов, говорите? Проекты по мотивам последнего шедевра Лукаса заполонили мобильные телефоны. Жаловаться пока не на что – все игры крепко сбиты и охватывают почти все жанры. На этот раз перед нами форменный файтинг.
Сразу бросается в глаза чрезвычайно нелепый дизайн. При такой-то анимации! Размахивать лазерной шашкой – одно удовольствие. Правда, сначала нужно разучить кучу комбинаций ударов, начиная со специальных атак и заканчивая применением силы. Забавно, но используя некоторые приемы, можно пройти половину из десяти уровней, не вступая в бой в принципе. Но тогда вы лишите себя удовольствия посмотреть, как разлетаются штурмовики. Тем более, дабы угодить фанатам, разработчики умудрились запихнуть в игру всех сюжетных персонажей – от дедушки Йоды до магистра Винду. Но наиболее впечатляющими оказались, конечно же, схватки с боссами, хотя и они слишком просты. Уровням вообще недостает сложности – вы пройдете вражеские заслоны, как нож сквозь масло. Или именно на это вы и надеялись?

CRAZY FROG

РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.telcogames.com



Контуженый лягушонок уже давно оккупировал телефоны, травмируя слух окружающих жуткими рингтонами. Теперь желающие смогут полюбоваться им во всей красе, а заодно постучать возмутителем спокойствия по крышам небоскребов. Выбираем траекторию, настраиваем мощность – и полетели... Используя реактивный ранец, нужно прыгать со здания на здание, стараясь не угодить в очередной бассейн. Приземлиться желательно на бочонок с топливом. Не надейтесь – дозаправок не будет... Зато взрывная волна задаст вам правильное ускорение. Дешево и сердито. А точнее – красиво, просто и невероятно затягивающе. Жаль только, полеты очень стремительны, а препятствия так однообразны.

ATLANTIC BATTLE

РАЗРАБОТЧИК:	Mobileap
ЖАНР:	tactics
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.playmobile.ru

Десяток невообразимых игр по мотивам и ни одной достойной классической версии – удивительно, но именно так обстояли дела на фронте морских боев. В этом же проекте нет ничего лишнего. Правда, поддержки протокола Bluetooth в нем тоже нет... Хотя и на GPRS нынче грех жаловаться – при потере сигнала игра автоматически сохраняется. Тем более что благодаря встроенному чату, вы еще и сэкономите деньги на сообщениях. Тем же, кто решит бороздить моря в одиночку, предлагается сразу три уровня сложности. Учтите, на последнем – самом интересном – противник откровенно жульничает, практически не давая шанса на ошибку. Так что, если ваши конспекты испещрены сожженными кораблями, эта игра для вас.

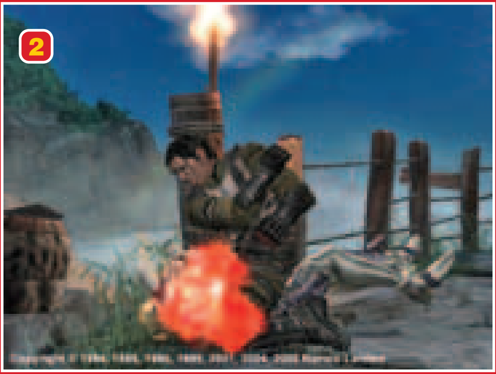
РАСПРОДАНО ВСЕ?
small
medium
large
Играй просто!
GamePost
В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ
* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Доставка в день заказа
Need for Speed: Most Wanted
$19.99
Diablo II + Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)
$34.99
Battlefield 2 Special Forces
$15.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Tekken 5: Dark Resurrection

К релизу консольной игры разработчики должны отшлифовать боевую систему до блеска – потом возможности поправить что-то уже не будет. Не так обстоит дело с игровыми автоматами. В прошлом году Namco выпустила автомат Tekken 5, а чуть погодя каждая владевшая автоматом аркада могла бесплатно получить пакет для обновления машины до версии 5.1. Зимой в Японии было выпущено обновление до версии 5.2, более известной как Tekken 5: Dark Resurrection.

Раньше мы (и многие другие) называли Tekken 5: Dark Resurrection версией Tekken 5.1. На самом деле это не так. Версия Tekken 5.1 появилась вскоре после релиза оригинальной игры, там не было введено никаких серьезных изменений, лишь только боевая система была сбалансирована чуть лучше. Tekken 5: Dark Resurrection – это версия 5.2 с двумя совершенно новыми персонажами, свежими аренами, костюмами и аксессуарами и, конечно, еще раз переработанным балансом. Первый новый персонаж: поп-дива Лили, дочь нефтяного магната из Монако. Однажды ее чуть было не похитили бандиты в надежде получить выкуп – тогда Лили, сама того не ожидая, одной левой уложила нападающего. Перед девушкой открылся мир уличных драк, и теперь в тайне от отца она путешествует по турнирам на личном самолете. Лили – быстрый боец, способный резко контратаковать, но не так хорошо действующий в защите. Второй новичок – молчаливый русский самбист Драгунов, мастер смертельных захватов и бросков. Ходят слухи, что военные



1 НЕОФИЦИАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ – «TEKKEN 5: КОНКУРС НА САМУЮ ИДИОТСКУЮ ПРИЧЕСКУ». 2 ПЕРВЫЙ НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ: ДРАГУНОВ, САМБИСТ, МАСТЕР МОЩНЫХ БРОСКОВ И ЗАХВАТОВ. (МНЕ ОДНОМУ КАЖЕТСЯ, ЧТО В ТАКОМ КОСТЮМЕ ОН ПОХОЖ НА СНЕЙКА?) 3 ВТОРОЙ НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ: БЕЛОКУРАЯ ПЕВИЧКА ЛИЛИ, МИЛЛИОНЕРША И ЗАВИДНАЯ НЕВЕСТА. 4 СТАРЫЙ НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ: АРМОР КИНГ, УЧИТЕЛЬ КИНГА.

Скорее в номер!

Популярный танцевальный игровой автомат засветился в клипе Мадонны! Найдите на любом музыкальном канале клип на песню Hung up, и вы увидите, как на последней минуте ролика Мадонна лихо фристайлит на автомате Dancing Stage Fusion (европейская версия Dance Dance Revolution от Konami). В России уже давно существует «Бемафия», объединение любителей танцевальных автоматов. На их сайте (http://bemafia.ru) вы можете найти самый подробный список таких автоматов в России, и выбрать тот, который находится ближе всего к вам. Дело за малым – попробовать себя в роли поп-звезды!

ХОЧУ!

Где поиграть в Tekken 5: Dark Resurrection? Наш ставший уже традиционным ответ: нигде. Зимой эта обновленная версия Tekken 5 появилась в токийских залах игровых автоматов, и первые японские версии машин уже были завезены в США. Пакет для обновления англоязычной версии автомата Tekken 5 до сих пор не был выпущен, но, насколько нам известно, он доберется до аркад совсем скоро, в марте. Как только автомат появится в России, мы посвятим ему еще один выпуск «Аркады».

нашли его в вечной мерзлоте, откачали и взяли на службу. Драгунов, может, и выглядит как зомби, но в бою ему нет равных. Появится в Tekken 5: Dark Resurrection и еще один дополнительный персонаж, которого, правда, нельзя назвать совершенно новым. Армор Кинг (Armor King), учитель привычного нам Кинга, снова присоединится к турниру. И еще одна существенная новость: Эдди Гордо перестанет быть одним из «костюмов» для Кристи и обернется самостоятельным бойцом.
Изменения коснулись и списка арен. Теперь в игре всего 35 рингов, включая обновленную версию лесной поляны из Tekken 3. Многие карты будут доступны в дневном и ночном варианте: посмотрите, например, на картинку с номером семь. Узнаете? Отдельное внимание уделено костюмам персонажей – гардероб многих героев пополнился обновками, а общее количество аксессуаров достигло двенадцати тысяч. Также вы впервые сможете навесить аксессуары на деревянного человека Мокудзина (даешь елочные игрушки!). Кроме того, на экранах загрузки и выбора персонажей появились новые CG-иллюстрации.
Другими словами, Namco сделала с Tekken 5 то же самое, что Sega раньше сотворила с Virtua Fighter 4. Расширенная версия игры (Dark Resurrection и Evolution соответственно) содержит двух новых бойцов, улучшенную боевую систему и огромное количество аксессуаров для создания редких костюмов. Консольный релиз Dark Resurrection? Не анонсирован. Не исключено, что он никогда не состоится. С другой стороны, вполне вероятно и то, что Namco пойдет по пути Sega до конца и рано или поздно выпустит Tekken 5: Dark Resurrection на приставках. А мы, тем временем, обсуждаем с российскими поставщиками игровых автоматов возможное появление Tekken 5: Dark Resurrection в России. Мы знаем, что в России есть легион поклонников Tekken (и, возможно, не один). Как только один из этих игровых автоматов появится в стране, «СИ» устроит масштабный турнир. Мы не сомневаемся: даже на версии Tekken 5.2 история этой игры все еще только начинается. ■

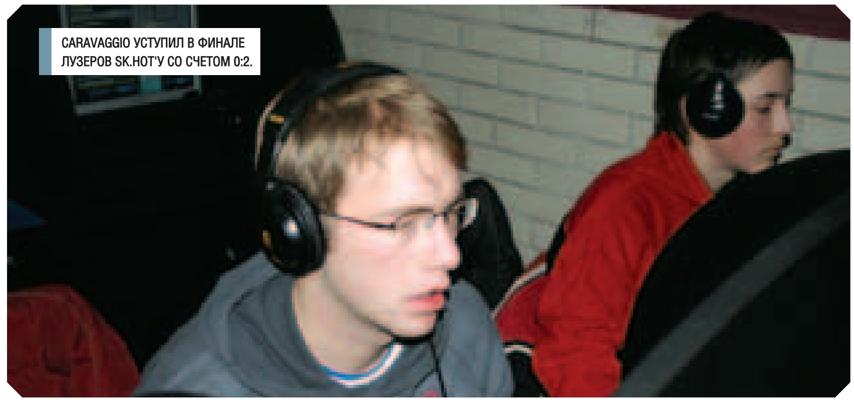
5 РЕДАКЦИОННЫЕ ПОКЛОННИКИ TEKKEN 5 СОШЛИСЬ ВО МНЕНИИ, ЧТО ТАКИЕ ГЕРОИ ПОЧУВСТВУЮТ СЕБЯ КАК ДОМА В ЛЮБОМ ФАЙТИНГЕ ОТ SNK. 6 АРЕНА «РАБОЧИЙ СТОЛ WINDOWS XP». 7 А ЭТО, ПОСМОТРИТЕ-КА, ОДНА ИЗ ЗНАКОМЫХ АРЕН В НОЧНОМ ВАРИАНТЕ. 8 НОВЫЕ АКСЕССУАРЫ ПОМОГУТ СДЕЛАТЬ ВАШЕГО БОЙЦА ЕДИНСТВЕННЫМ В МИРЕ.

Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Найдется ли когда-нибудь в СНГ игрок, которому Deadman передаст пальму первенства? Уже на протяжении двух лет его никому не удается обыграть. Вот и на недавнем турнире, проходившем в Киеве, «непобедимый Ночной Эльф» снова оказался вне конкуренции. Сегодня в выпуске: результаты отборочных на ASUS Winter 2006 и Blizzard Worldwide Invitational, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne за Нежить.

Кубок СНГ по Warcraft III

5 февраля в киевском интернет-кафе «Планета-Х» состоялся открытый Кубок СНГ по Warcraft III: The Frozen Throne. Призовой фонд в размере $3000 привлек участников не только из стран бывшего СССР, но и шведов, датчан и даже китайцев. Правда, звезд среди гостей, прибывших издалека, не было, и поэтому главным фаворитом считался москвич SK.Deadman. В стане скандинавов же наибольшую угрозу представлял idle.SjoW, заявивший накануне турнира о намерении пробиться в тройку сильнейших. Однако он уступил уже в дебюте es4x.Kemper'у, а в сетке проигравших – Xyligan'у. По-настоящему интересной стала стадия 1/2 плей-офф: Дедман с минимальным преимуществом одолел местного середняка с ником TRH, а в параллельно проходившей битве между Abver'ом (скинул в лузера знаменитого Caravaggio) и SK.Hot'ом последний, являвшийся очевидным фаворитом, лишь в третьей партии доказал свое превосходство и в очной стычке виннеров попал на Deadman'а. Россиянин «взял» первую карту, но неожиданно слил на второй. В контровом матче, когда преимущество было на стороне HoT'а, у нашего дуэлянта завис компьютер. Судьи назначили переигровку, на

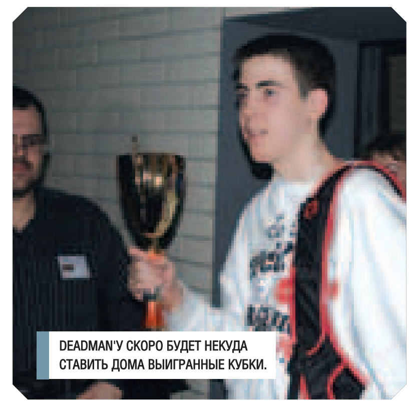


CARAVAGGIO УСТУПИЛ В ФИНАЛЕ ЛУЗЕРОВ SK.HOT'У СО СЧЕТОМ 0:2.

которой картина боя полностью поменялась. Однако по иронии судьбы, когда до разгрома базы украинца оставались считанные секунды, Дедмана снова подвело оборудование клуба. Рефери, посовещавшись, решили присудить ему победу. Соперники встретились еще раз – в суперфинале, где москвич действовал гораздо увереннее и заслуженно стал чемпионом. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ КУБКА СНГ ПО WARCRAFT III:

1 место – SK.Deadman (Россия) – $1300;
2 место – SK.HoT (Украина) – $800;
3 место – Caravaggio (Россия) – $500.



DEADMAN'У СКОРО БУДЕТ НЕКУДА СТАВИТЬ ДОМА ВЫИГРАННЫЕ КУБКИ.

Отборочные на ASUS Winter 2006

До зимнего Кубка ASUS, традиционно собирающего лучших геймеров СНГ, осталось меньше месяца. Уже известны результаты первых квалификаций в дисциплине Counter-Strike 5x5. В Латвии за путевки в Москву сразились 15 команд. Как и следовало ожидать, первое место завоевал сильнейший прибалтийский клан Eclipse. Вместо Dvm, также выигравшей поездку, но имеющей возможности поехать в российскую столицу по личным причинам, на турнир отправятся ребята из aTn. Без сенсаций обошлось и в Минске, где в клубе Voodoo4 проходили белорусские отборочные. Завсегдатаи ASUS Grand Final, бойцы из Tarant2L, хоть и уступили своим извечным конкурентам из Katana в третьем туре виннеров, в финале уверенно взяли реванш с общим счетом 2:0 (16:12 на de_nuke, 16:5 на de_inferno). ■

ЛАТВИЙСКАЯ КВАЛИФИКАЦИЯ CS 5X5:

1 место – Eclipse (квота на Большой Финал);
2 место – Dvm;
3 место – Hacker it.

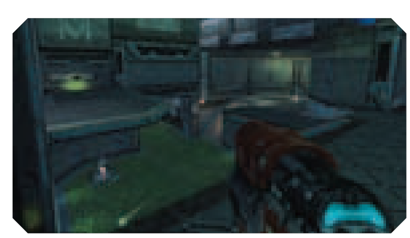
БЕЛОРУССКАЯ КВАЛИФИКАЦИЯ CS 5X5:

1 место – TarantuL (квота на Большой Финал);
2 место – Katana;
3 место – Scarabey.

Команды Virtus.Pro, St. Petersburg Islanders, а также forsage.aT, ProdigY (обе из Узбекистана) автоматически получили место в турнирной сетке.

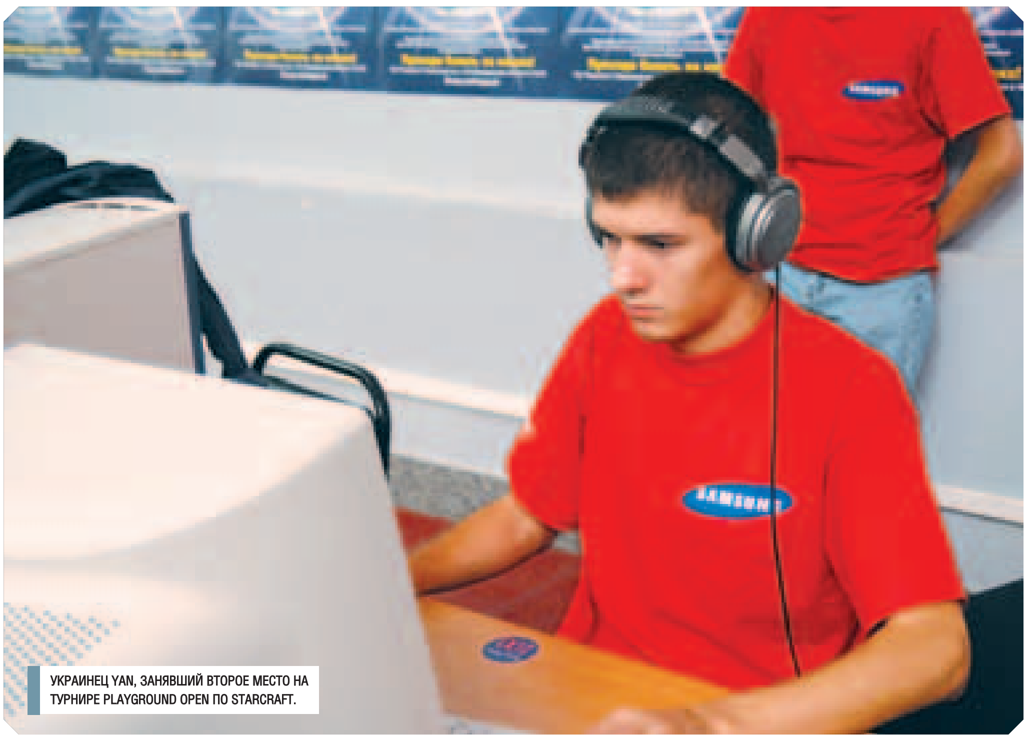
Лучшая карта для Quake 4

Игровой портал VIA CGA подвел итоги двухмесячного конкурса на лучшую карту для Quake 4 от независимых дизайнеров. Перед финишной прямой организаторы мероприятия выбрали 12 наиболее достойных творений и устроили Deathmatch, чтобы определить не только самый красивый, но и самый сбалансированный в плане геймплея уровень. Наибольшее число голосов набрала арена под названием Monsoon от создателя Lukin'a, автора знаменитого Galang'a. Между прочим, перечисленные локации включены в правила предстоящего CPL Q4 World Tour. ■



Playground Open tours

Руководство столичного интернет-кафе Playground объявило о проведении серии регулярных турниров по всем популярным киберспортивным играм. Соревнования устраиваются каждые выходные, и на момент сдачи журнала завершилось уже два мероприятия. Первое, состоявшееся 5 февраля, собрало 17 дуэлянтов в дисциплине StarCraft: Broodwar. Признанные фавориты, Androide, Ex и Advokate, участия не принимали, и в их отсутствие чемпионом стал Notforu[S2], одолевший в решающем матче yAn'a. В состязаниях по Counter-Strike 5x5, прошедших днем позже, изначально болельщики ставили на победу ForZe или, в крайнем случае, St. Petersburg Islanders (Sally, mAger, Rado, Romjke и Medic), однако сильнее всех оказалась сборная солянка hiGhtime, состоявшая из четырех бойцов Virtus.Pro и некоего Redman'a. ■



УКРАИНЕЦ YAN, ЗАНЯВШИЙ ВТОРОЕ МЕСТО НА ТУРНИРЕ PLAYGROUND OPEN ПО STARCRAFT.

Spirit_Moon вступил в mYm

Один из сильнейших в мире игроков в Warcraft III, кореец Spirit_Moon, подписал контракт с проектом mYm, за который он будет выступать в престижной онлайн-лиге WC3L #9. Результат не заставил себя долго ждать – в дебютном матче против World Elite новобранец при ничейном счете 2:2 принес решающее очко в копилку команды, разгромив «всухую» своего оппонента WE.Soju. А вот другой знаменитый клан, NiP-Gaming, наоборот, потерял одного из своих лидеров – FarSeer'a. ■

РЕЙТИНГ WC3L #9 ПОСЛЕ 1 ТУРА:

1 место – 4Kings;
2 место – Teamplay.it;
3 место – fnatic;
4 место – United 5;
5 место – mYm;
6 место – SK Gaming.

ПРЕЖДЕ НЕ ИГРАВШИЙ В КОМАНДАХ SPIRIT_MOON ТЕПЕРЬ БУДЕТ ВЫСТУПАТЬ ЗА MYM.

На нашем DVD

Коллекция демо-записей CEVO Season II, CSCL III и отборочных на ASUS Winter 2006, ролики Q4 с Clanbase Euro Cup 11, риплеи с WC3L #9, ESL King of the Hill, Blizzard Worldwide Invitational, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

Широкоформатный ЖК-монитор от ASUS

Компания ASUS, успешно войдя на рынок мониторов с линейкой своих симпатичных 17-дюймовых моделей, решила предложить и кое-что более серьезное. Увеличение диагонали – тенденция неизбежная, поэтому на суд геймерской общественности представили 19-дюймовый дисплей PW191. Что же он собой представляет? Во-первых, у него широкоформатная матрица с соотношением сторон 16:10. Вы, наверное, обращали внимание, насколько ярче впечатление от просмотра фильма в кинотеатре по сравнению с обычным телевизором? Во многом это обусловлено и большей шириной экрана – благодаря периферическому зрению, нам легче поверить в реалистичность происходящего. Новинка от ASUS неплохо подойдет не только киноманам, но и геймерам – ведь сегодняшние игры по своей кинематографичности уже приближаются к фильмам. Второе, что отличает ASUS PW191, – технология Splendid Video Enhancement. Эта система увеличивает глубину и интенсивность цветов, а усовершенствованный алгоритм обработки элементов изображения позволяет контролировать качество картинки на отдельных участках, причем в каждой точке экрана производится оптимальная для человеческого глаза настройка цветов. В зависимости от типа приложений (игры, видео, или, например, текстовый редактор), вы можете быстро выбрать необходимый режим изображения из пяти предустановленных. Кроме того, память устройства сохранит три варианта настройки цветопередачи, что пригодится при работе с графикой. Матрица монитора обладает контрастностью 600:1, яркостью 330 кд/кв.м и временем отклика 8 мс. Если вы планируете установить эту модель в офисе и места под дополнительные колонки будет не хватать, то весьма кстати придутся встроенные стереодинамики с выходом для наушников. Подключать ASUS PW191 можно как по цифре (разъем DVI-D), так и с помощью аналогового кабеля (D-Sub). Гарантия Zero Bright Dot позволит вам не волноваться при покупке и дальнейшем использовании PW191 – если в течение года на экране обнаружится хотя бы одна «битая» точка, монитор будет заменен. ■

Warcraft III: Нежить против Орды

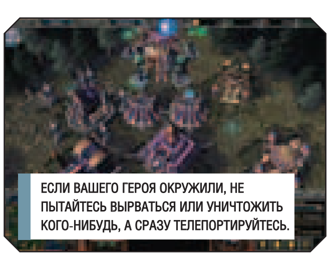
Если пару лет назад наиболее популярными расами в Warcraft III: The Frozen Throne являлись Ночные Эльфы и Альянс, то сейчас игроки все больше отдают предпочтение Нежити и Орде. Законодателями моды стали такие дуэлянты, как FoV, Sweet и Grubby – количество их побед вполне сопоставимо с послужным списком Fatal1ty. Финал февральского турнира Blizzard Worldwide также не обошелся без участия перечисленных стратегов.

В СТЫЧКАХ С НЕЙТРАЛЬНЫМИ МОНСТРАМИ ПЕРВЫМИ В БОЙ ОТПРАВЛЯЙТЕ СКЕЛЕТОВ.

Рассмотрим тактику за Нежить. В начале битвы вам дается Некрополь, три послушника и Вурдалак. Наймите по очереди еще двух золотодобытчиков и возведите в следующем порядке: Склеп, Кладбище и Зиккурат. Алтарь Тьмы понадобится в последнюю очередь (денег у вас на него хватит ко второй минуте игры). Как только будет готово первое здание, купите Вурдалака, а затем – Могильщика. Стройте Древнее захоронение и в качестве стартового героя выбирайте Рыцаря Смерти с заклинанием «Лик смерти» (в дальнейшем прокачивайте «Ауру смерти»). Возводите дополнительный Зиккурат и отправьте одного из юнитов на разведку – вдруг соперник идет в раннее наступление или собирается окружить вашу базу вышками.

Продолжайте производство Могильщиков (не забудьте изобрести «Паутину») и купите герою в «магазине» Жезл Некромантии. Если вы делали все правильно, то еще до истечения третьей минуты вам хватит войска как для успешной атаки, так и обороны.

Следующий важный шаг – развитие. Как только у вас накопится 320 единиц золота и 210 древесины, усовершенствуйте главное здание, превратив его в Чертоги Мертвых. На всякий случай сделайте из одного Зиккурата Башню Неруба. Пока производится upgrade, приступайте к уничтожению нейтральных монстров поблизости. Первыми в бой отправляйте вызванных скелетов – так вам не придется тратить ману вожака армии на дополнительное лечение. Вторым героем берите Короля Мертвых с магией «Ледяная звезда». Возведите Бойню, чтобы получить доступ к Обсидиановым статуям – они станут вашей основной поддерживающей силой. Дальнейшие действия зависят от стратегии вашего оппонента. Когда враг нанимает преимущественно пехоту (Бугаев или Волчьих Всадников), вам нужно продолжать тренировать Могильщиков. В случае же появления неприятельской авиации или колдунов (Шаманов, Служителей Предков) исследуйте Сфинксов. Если сражение затянулось, добавьте в вашу армию Повелителя Могил. Связка из трех героев Нежити способна умертвить любого юнита за пару удачных залпов. ■


ЕСЛИ ВАШЕГО ГЕРОЯ ОКРУЖИЛИ, НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ВЫРВАТЬСЯ ИЛИ УНИЧТОЖИТЬ КОГО-НИБУДЬ, А СРАЗУ ТЕЛЕПОРТИРУЙТЕСЬ.

ПОСТРОЙ ЗДАНИЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ВЫ ОБЕЗОПАСИТЕ ПОСЛУШНИКОВ ОТ НАПАДОК МАСТЕРА КЛИНКА.

РЕЗУЛЬТАТЫ BWI 2006

В период с 3 по 5 февраля в Сеуле (Южная Корея) состоялась заключительная часть третьего сезона Battle.Net. Мероприятие под названием Blizzard Worldwide Invitational 2 собрало восемь лучших согласно рейтингу игроков. На Northrend Ladder'е сильнейшим по итогам года стал россиянин Xyligan, однако он не смог поехать на турнир из-за проблем с документами. Впрочем, и без него фаворитов хватало – основная конкуренция развернулась между европейцем Grubby и местным Sweet'ом. В финале виннеров неуверенную победу одержал голландец, однако в матче за «золото» азиат, разгромивший предварительно земляка ShowTime, пусть и в напряженной борьбе (1:2, 1:2 по картам), но все-таки одолел своего соперника.

РЕЗУЛЬТАТЫ BLIZZARD WI 2006:

1 место – WE.Sweet (Нежить);
2 место – 4K.Grubby (Орда);
3 место – T.MH-ShowTime (Нежить).
На нашем DVD ищите подборку лучших риплеев с турнира.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты ASUS Winter Cup 2006, обзор плей-офф Clanbase Euro Cup, а также тактика Quake 4.

Выбор опытных геймеров

ASUS EAX1900 CROSSFIRE/2DH/512M – мастер-карта для экстремалов

Совсем недавно геймеры всего мира получили в свое распоряжение наиболее производительный видеоадаптер от компании ATI – Radeon X1900XTX. Новинка оказалась быстрее не только появившегося осенью флагмана линейки X1800 на 20-30%, но и смогла опередить в большинстве тестов топовую видеокарту от NVIDIA (GeForce 7800 GTX 512).

А возможно ли получить еще большую скорость? Да – надо лишь приобрести материнскую плату (на чипсетах ATI RD480 или Intel 975) с поддержкой двух графических слотов в режиме CrossFire и соответствующую мастер-карту. Именно такой ускоритель и выпустила недавно компания ASUS – называется он EAX1900 CROSSFIRE/2DH/512M. Модель оснащена микросхемами памяти DDR3 объемом 512 Мбайт, 256-битным интерфейсом шины, ядром с 48 пиксельными конвейерами, двумя гнездами DVI и функционирует на частотах 625/1450 МГц.

По сути дела, перед нами классический X1900XT, только без функций VIVO и разъема TV-Out. Помимо фирменного геймпада от ASUS, в комплекте поставляется специальный кабель VHDCI, оснащенный двумя «хвостами». Один такой конец подключается к видеокарте ASUS серии X1900 (XT или XTX), а второй – к мастер-карте. Если вы намерены купить две карты сразу, то в качестве второй имеет смысл выбрать модель с приставкой XT, так как связка CrossFire функционирует на тех же частотах, на которых работает «младшая» из участников «дуэта». С помощью подобного «тандема» можно добиться значительного роста производительности в играх. В среднем отдача по сравнению с одной картой вырастет на 65-70%, причем наиболее значительное преимущество наблюдается в тяжелых режимах – на высоких разрешениях, с включенным полноэкранным сглаживанием и анизотропной фильтрацией. Разгоняются две карты серии X1900 также неплохо, демонстрируя совсем невиданные результаты. Например, известный финский оверклокер Масси сумел разогнать связку из видеокарт Radeon X1900 XTX и Radeon X1900 CrossFire Edition до частот 732/1530 МГц. На системе с разогнанным до 3.5 ГГц двухъядерным процессором Athlon 64 X2 эта комбинация получила 18 671 баллов в 3DMark05! По традиции, модель ASUS EAX1900 CROSSFIRE/2DH/512M оснащена специальными геймерскими утилитами ASUS GameReplay, GameLiveShow, GameFace Messenger, а также системой улучшения яркости, контрастности и насыщенности картинки Splendid. ■

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

MobileBalance 2.53

http://www.mtsoft.ru

Программа в реальном времени отслеживает баланс сотовых телефонов основных мобильных операторов России, используя доступ к их сервисам через Интернет.
На основе полученных данных рассчитываются и другие важные параметры.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 936 Кбайт

«Альбом ссылок» 1.41

http://www.avtlab.ru

Вердикт таков – очень удобно! Утилита позволяет организовать коллекцию ссылок браузера в виде галереи скриншотов.
А ведь почти всегда внешний вид сайта говорит нам куда больше, чем его название или даже длинное описание.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 925 Кбайт

«Футбольные чемпионаты» 1.41

http://spb.kulichki.net

С началом футбольного сезона болельщики России обязаны установить эту утилиту, чтобы собирать информацию обо всех интересных им турнирах. Утилита сделана фанатами «Зенита», однако работает и у поклонников других клубов.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1100 Кбайт

ВСЕ >

Если вам больше 16-ти…

Comby.Ru (http://www.comby.ru) – очередная попытка создать портал, позволяющий гражданам разных стран общаться и пользоваться едиными сервисами (от службы знакомств до блогов). Отличие Comby.ru от популярного Friendster в том, что пользователи знакомятся с гражданами других стран при помощи родного (скажем, русского) интерфейса – сервис автоматически переводит анкеты на нужный язык. Пока все услуги текущей версии портала бесплатны. Надеемся, что это «пока» продлится достаточно долго.

РОССИЙСКИЕ КИБЕРСКВОТЕРЫ ЗАМЕТНО ОТСТАЛИ

Всемирная организация интеллектуальной собственности (http://www.wipo.int/edocs/prdocs/en/2006/wipo_pr_2006_435.html) опубликовала статистику конфликтов вокруг доменных имен за 2005 год. В прошлом году было рассмотрено 1456 случаев киберсквотинга, то есть захвата с целью перепродажи доменных имен, совпадающих с зарегистрированными торговыми марками и именами знаменитостей.
По сравнению с 2004 годом хлопот у ВОИС заметно прибавилось – количество жалоб на захват доменов в отчетном году увеличилось на 20%. Россияне, похоже, судиться не любят и в 2005 году с исками в Центр не обращались вообще, однако 19 раз выступали в роли ответчика.
За время существования Центр по арбитражу и посредничеству ВОИС рассмотрел 8350 исков по примерно 16 тысячам доменных имен, в которых столкнулись интересы организаций и частных лиц из 127 стран мира. За это же время россияне выступали истцами 4 раза, а вот проделки российских киберсквотеров обсуждались 115 раз (менее 1.4% исков).

ЧЕРТОВА ДЮЖИНА 2005

Антивирусная компания Sophos (http://www.sophos.com/pressoffice/news/articles/2006/01/dirtdozjan05.html) представила регулярный рейтинг двенадцати наиболее «спамоопасных» стран мира. Как и прежде, 1-е место за Соединенными Штатами, однако Китай, прибавивший 7% за последний квартал прошлого года, наступает им на пятки:

1. США 24.5%
2. Китай 22.3%
3. Ю.Корея 9.7%
4. Франция 5%
5. Канада 3%
6. Бразилия 2.6%
7. Испания 2.5%
8. Австрия 2.4%
9. Тайвань 2.1%
10. Польша 2%
11. Япония 2%
12. Германия 1.8%
13. Другие... 20.3%

Ура! Россия – не в лидерах и в списке проходит по почетной категории «Другие спамеры».

МОБИЛЬНИК В РОЛИ ВЕБ-СЕРВЕРА

Современный мобильный телефон обладает процессорной мощностью и памятью, которые превосходят характеристики первых веб-серверов на заре развития Интернета. Нет никаких причин, чтобы из мобильного телефона не сделать полноценный веб-сервер. Действительно, ведь это очень удобно: обновлять сайт на своем собственном телефоне.
Чтобы доказать практическую возможность создания мобильного веб-сервера, в начале 2004 г. Nokia взялась за такой проект. Разработчики поставили цель – создать полнофункциональный веб-сервер на платформе S60/Symbian, который обслуживал бы запросы с любого браузера через Интернет. И это им удалось! Чтобы не писать код с нуля, для портирования был выбран самый популярный в Сети веб-сервер Apache httpd. Кроме Apache, на мобильник был перенесен модуль mod_python – интерпретатор популярного скриптового языка Python для S60. То есть теперь на мобильном телефоне S60 можно не только поставить сервер, но и выполнять различные скрипты.
Помимо установки Apache на мобильном телефоне, решена еще одна задача: обеспечена сетевая доступность веб-сервера на телефоне с обычной SIM-картой, чтобы сайт работал круглосуточно и был доступен в любое время. Это особенно трудно, поскольку операторы сотовой связи обычно используют брандмауэры для ограничения входящих запросов на телефоны внутри сети. Препятствие удалось обойти устройством специального шлюза.
По мнению специалистов Nokia, новое ПО способно в перспективе совершить настоящую революцию в Интернете. Если на каждом смартфоне в мире появится веб-сайт, тогда, быть может, половина сайтов переместится на мобильные телефоны.
Сообщая об успехах программистов, портал «Вебпланета» осторожно замечает, что лишь будущее покажет, как все будет на самом деле.

ОНЛАЙНОВЫЕ ПРОДАЖИ МУЗЫКИ ПОКА РАСТУТ

Несмотря на жалобы воротил медиабизнеса на деятельность сетевых пиратов, 2005 год стал для звукозаписывающей индустрии очень успешным. Продажи музыки через Интернет выросли более чем в 3 раза, а совокупная прибыль достигла $1.1 млрд. Это не менее 6% дохода индустрии, получаемого от всех прочих способов извлечения денег из музыки.
В прошлом году через Сеть было продано в общей сложности более 420 миллионов файлов, что не

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Руководство Google официально признало, что в «локализованной» китайской версии службы существует цензура – из поисковой базы будут вырезаны все тексты, изображения и новости, которые по той или иной причине не понравятся местным властям.

...Примерно каждый пятый малазийский чиновник тратит оплачиваемое налогоплательщиками рабочее время на просмотр порнографии, а также на выкачивание из Сети игрушек и музыки.

...Средняя веб-страница в Сети содержит 19 элементов разного типа. Около 98% веб-страниц содержат элементы «head», «html», «title» и «body». При этом три из них – обязательные элементы HTML-документа. В то же время «title» таковым не является, но все равно встречается в подавляющем большинстве веб-страниц.

...Рынок Западной Европы переполнен мобильными телефонами, и на каждого жителя региона, от новорожденных до стариков, приходится хотя бы 1 сотовый. Объясняется феномен просто – у активных пользователей по 2 и более мобильника. Благодаря этому для некоторых стран коэффициент «проникновения мобильников» даже превысил 100%: Люксембург – 160%, Италия – 119%, Португалия – 114%.
В числе стран со 100%-ным проникновением – Греция, Великобритания, Испания, Ирландия, Финляндия, Австрия, Нидерланды и Дания.

...Предложена компьютерная мышь, способная вести статистику кликов. Информация о количестве щелчков высвечивается на LCD-экране манипулятора.
...Создано устройство, с помощью которого автомобилю, как и мобильному телефону, можно закачать оригинальный рингтон. Это позволит без труда най-

Мини-игры

Наш выбор

Разработчики мини-игр просто творят чудеса. Чтобы в этом убедиться, попробуйте флэш-MMORPG. Страшно подумать, но, возможно, вы даже купите для нее платные add-on'ы! Впрочем, это – удел крутых и богатеньких игроманов, остальным мы адресуем исключительно бесплатные мини-развлечения.

FIERCE BATTLE

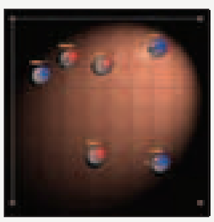
http://www.freeworldgroup.com/games3/fight

Жанр игры сложносоставной: пошагово-ролевой файтинг. Самое смешное: формально разработчики ничего не забыли – есть бой, заклинания, покупка оружия и даже рост одной из характеристик персонажа. Победы добиться непросто, противник владеет магией и может лечить себя!

BOT ARENA

http://www.2flashgames.com/f/f-962.htm

За все часы, проведенные в Bot Arena, игроку так и не дадут управлять своими боевыми роботами. Они умные и проиграют (а может, разок и выиграют?..) самостоятельно. Все что нам доверено – экипировать машинки и выбрать для них турнир. Чтобы заработать на очередной апгрейд.



ADVENTURE QUEST

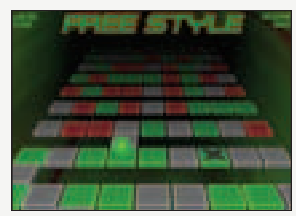
http://www.battleon.com

Вот оно и случилось – настоящая MMORPG, полностью сделанная по технологии Flash. После быстрой регистрации игрок попадает на сервер, где обитает около 10 тысяч геймеров, дальше как обычно: персонажи, монстры, квесты, деньги, оружие, броня. Никаких тормозов и бесплатно!

FREESTYLE

http://clevermedia.com/freestyle_game.html

Плохое настроение, все валится из рук? Freestyle безусловно станет лекарством от хандры. Забава эта жутко медитативная. Вы перебираете клавиши-стрелки, стараясь перекрасить квадраты игрового поля в зеленый цвет. А игра транспонирует эти действия в замечательную музыку.



ФАКТ

По данным социологического опроса (ЮНПРЕСС), в структуре свободного времени юных россиян 12-16 лет компьютер и Интернет занимают 3-е место, немного уступая телевидению и общению с друзьями.

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

ATC 3.3.4

http://alex-co.narod.ru

Последний релиз популярной программы для быстрого определения местоположения звонившего по номеру его АТС в Москве или Санкт-Петербурге. Также утилита подскажет коды городов России и СНГ, а заодно и коды зарубежных стран.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 589 Кбайт

FastReader 1.4

http://fastreader.by.ru

Мучает желание овладеть скорочтением – по 10000 знаков в минуту? Причем именно «овладеть», сразу и полностью, а не долго и упорно тренироваться? Утилита в этом поможет – 10-15 минут, и вы читаете в несколько раз быстрее.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 502 Кбайт

ВСЕ >

выглядит таким уж удивительным достижением, учитывая взрывоподобный рост рынка цифровых плееров. Их за минувший год было реализовано более 60 миллионов штук, что на 60% выше показателя 2004 года.
Впрочем, как полагают эксперты, рынок близок к насыщению и в ближайший год-два следует ожидать застоя или даже значительного снижения темпов роста онлайновых продаж музыкальных файлов.

ОНИ УЖЕ НЮХАЮТ. А ВЫ?

Компания NTT, один из крупнейших мобильных операторов на территории Японии, представила оригинальную и неожиданную разработку.
Новое устройство является генератором запахов. Это шар размером с футбольный мяч, способный передавать ароматы веб-страниц, если в них прописаны соответствующие коды.
Пока что это устройство воспринимается большинством пользователей лишь как дорогая игрушка производителей парфюмерии. Впрочем, если стоимость гаджета ($640) удастся существенно снизить, то «запахогенератор», несомненно, найдет и более широкое применение в Интернете. Например, в онлайновых играх.

НОВЫЙ ИМИДЖ SEX.COM

Доменное имя Sex.com вновь продано. За столь раскрученный актив новому владельцу пришлось выложить рекордную сумму в $12 миллионов наличными и акциями.
В свое время домен зарегистрировал Гэри Кремен. Произошло это еще в 1994 году, после чего «адресок» ходил из рук в руки, с каждым разом прибавляя в известности и стоимости. Пик скандала пришелся на 1995 год, когда некто Стивен Коэн украл домен и использовал для создания своей порнографической империи.
После затяжного сражения в судах собственность пять лет спустя была возвращена Кремену, а Коэну суд постановил возместить убытки на сумму $65 миллионов. Не пожелав платить штраф, Коэн бежал и по сей день остается должником.
Компания же Escom, новый владелец домена, специализируется вовсе не на порнографии – напротив, основным делом компании является выпуск всевозможных учебников и пособий для экспертов, студентов и учащихся средней школы. ■

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ШАР РЯДОМ С СИМПАТИЧНОЙ ЯПОНКОЙ – ЭТО И ЕСТЬ ГЕНЕРАТОР ЗАПАХОВ ВЕБ-САЙТОВ.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

ти свою машину среди тысячи припаркованных на стоянке.

...В продажу поступил будильник «Назойливая муха». Когда необходимо разбудить человека, он взлетает с базы и начинает кружить по спальне с раздражающим жужжанием.

...Чтобы уберечь потребителя от подделной некачественной «Виагры», компания-производитель Pfizer будет встраивать в свою продукцию чипы RFID («радиометки»).

...Даже высокопрофессиональные бармены наливают в широкие и низкие бокалы на 20-30% больше спиртных напитков, чем в узкие и высокие. Причина в хорошо известной оптической иллюзии – более высокие емкости кажутся большими по объему.

...Ученым из университета Пенсильвании (США) удалось доказать, что человеческая память работает так же, как поисковые системы Сети.

...Вероятность появления рака легких у курильщика зависит от расы. У представителей белой расы вероятность возникновения рака легких на 55% ниже, чем у негров.

...14 миллиардов лет назад произошел Большой взрыв, из которого родилась Вселенная. 40 тысяч лет назад на Земле появился современный человек. Если всю историю Вселенной рассматривать как дистанцию длиной в 100 метров, то жизнь человеческой цивилизации длится лишь... 30 миллиметров.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

КАК НЕ ПОТЕРЯТЬ ДЕНЬГИ В СЕТИ?

Человек слаб. Если замаячила возможность без особого труда обогатиться, мало кто устоит. Что в реальной жизни, что в Глобальной Паутине! Между тем объявления в духе «зарабатывай огромные деньги!..» так и подстерегают активных сетенавтов в Интернете. Продвинутые пользователи вряд ли воспримут такие заявления всерьез, но те, кто менее опытен, могут «повестись». Увы, любителей дармовщины ждут сплошные разочарования: потерянные деньги, время, нервы... Словом, чтобы не стать жертвой сетевых мошенников, нужна прививка от глупости. Нижеследующий текст как раз и должен послужить таким лекарством.

Нигерия и Интернет

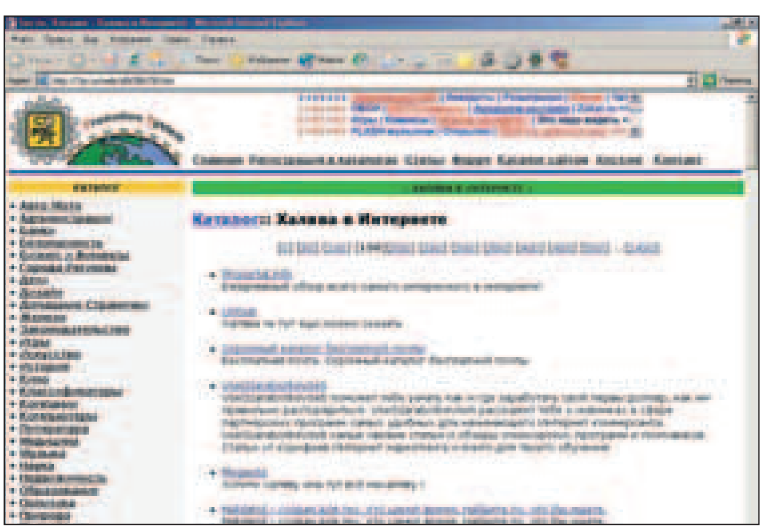
Думаю, большинство из нас хотя бы раз получали письма следующего толка: «Я – житель Нигерии, мой сын находится в Зимбабве, он нуждается в срочной операции, но я не могу выслать ему деньги! Пожалуйста, помогите мне! Перечислите $200 на такой-то счет, а я отправлю вам намного большую сумму, которую вы оставите себе!».

Разумеется, прочитав столь слезливое послание, отзывчивый человек мигом побежит в ближайший банк, дабы отправить денежки «больному» африканцу. И, конечно же, обещанного вознаграждения никогда не увидит – зато все финансы, отправленные на указанный счет, перейдут во владение мошенника. Правоту в суде вам не доказать: даже если хитрец, который, по сути, украл деньги, не сменит номер счета, у вас не будет ни одного подтверждения, что он вас обманул. Хотя бы потому, что начеркать письмецо с чужими банковскими реквизитами может практически каждый интернетчик.

В общем, запоминайте простую истину: если кто-то просит вас перечислить денежки неизвестно куда – отказывайтесь. А лучше – не отвечайте на предложение и вносите e-mail отправителя в черный список. Возможен и более решительный шаг. Полагаете, что письмо, которое вы получили, на самом-то деле не является обманом? Что ж, есть неплохой способ успокоить совесть и при этом не попасться в лапы мошенников: попросите, чтобы вам сначала выслали часть суммы, и лишь потом делайте соответствующий перевод. И овцы целы, и волки сыты. Чем не страховка?..

Пирамиды – на форумах

Теперь – о так называемых «финансовых пирамидах», о которых подробно рассказывалось еще в 159-м номере «Страны Игр». Слава богу, число подобных афер в последнее время значительно сократилось. Люди, наученные горьким опытом, избегают сайтов с разнообразными вариантами сетевого маркетинга. Впрочем, предложения о заработке с помощью пирамид окончательно не пропали, просто они со спец-сайтов переместились на посещаемые сетевые тусовки.



СТАНДАРТНЫЙ КАТАЛОГ СЕТЕВОЙ ХАЛЯВЫ – ОКОЛО 1.5 ТЫСЯЧ ССЫЛОК!

СЕТЕВЫЕ МОШЕННИКИ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ДЕЛЯТСЯ ОПЫТОМ ДРУГ С ДРУГОМ.

В ходе подготовки этой заметки на одном популярном форуме я как раз и обнаружил такое сообщение: сначала вы должны перечислить по $6 на пять разных счетов системы Webmoney, номера которых указаны в послании. Далее необходимо скопировать послание, убрав из него первый счет и заменив номер последнего счета на ваш Webmoney-кошелек. Теперь приглашение в пирамиду надо оставить на сотне-другой интернет-конференций. На этом заботы кончаются – можно ждать халявных доходов.

Понятно, что если на такое предложение клюнет достаточное число простаков (несколько тысяч), то по этой схеме действительно можно заработать. Но учтите: это негуманно, ведь, фактически, вы обманываете каждого пользователя, уговаривая его перечислить средства в пирамиду.

Даже если оставить в стороне моральную сторону, то возникает вопрос – дойдет ли очередь до вашего кошелька и кто на самом деле заработает? Подумайте, зачем, спрашивается, перечислять деньги на пять счетов неизвестно кому, когда любой может самостоятельно разместить несколько предложений на разных форумах и сразу же указать номера своих кошельков? Действительно, незачем.

Честно говоря, очень жаль, что столь бесхитростные обманы до сих пор работают. Они не только заставляют людей отправлять деньги неизвестно куда, но еще и портят репутацию систем денежного перевода (в данном случае – Webmoney), которыми многие пользуются долгие годы и не имеют никаких трудностей...

Магазин на пару дней

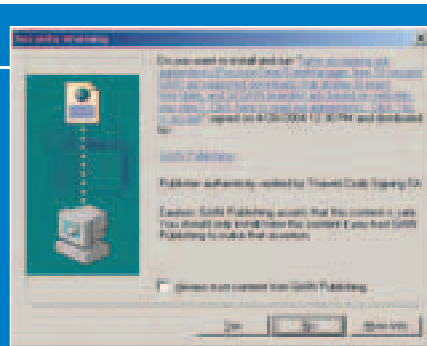
Интернет-магазинов, в отличие от пирамид, в Сети чрезвычайно много. То тут, то там мы видим баннеры, приглашающие посетить один из таких ресурсов. Конечно, крупные магазины вроде Ozon.ru или «Болеро» достаточно надежны, но «лавки» помельче далеко не всегда действуют честно. Характерный пример. На e-mail приходит письмецо с предложением посетить сайт X. На нем размещены объявления о продаже дорогих ноутбуков по низким ценам, причем подробно объясняется, почему это возможно (серые схемы ввоза, конфискат и т.п.). Вполне естественно, что у вас появляется желание получить ценную вещь за треть стоимости.

Криминальное чтиво

Не только госорганы, но и любители ведут жестокую борьбу с сетевыми мошенниками. Если хотите узнать больше, то почитайте следующие материалы:

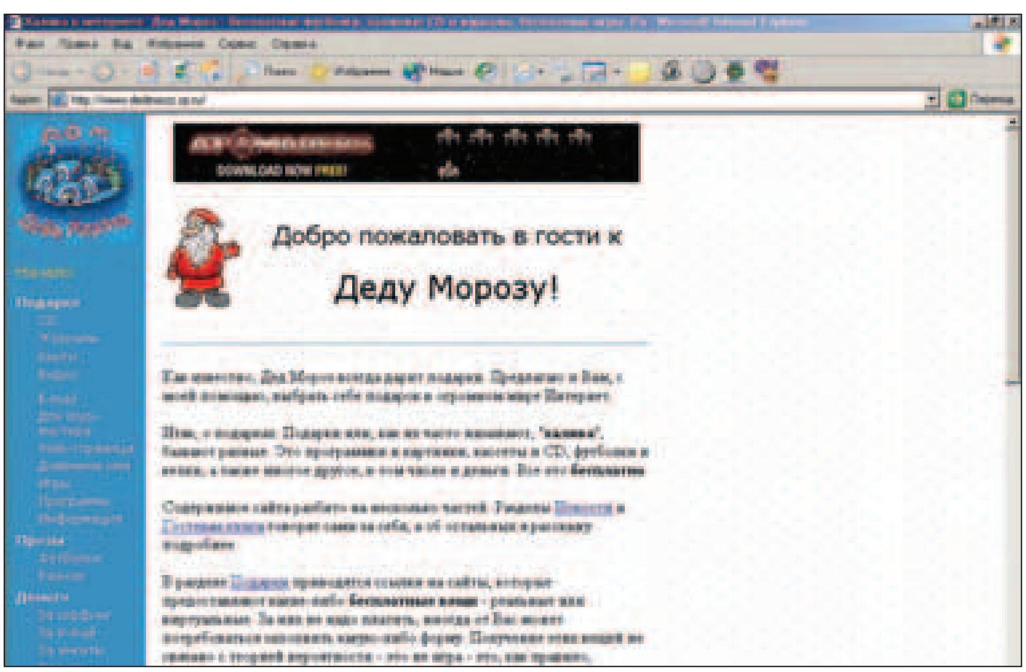
- **«Ответный удар виртуальным мошенникам» (http://www.crime-research.ru/library/kurs.htm)**
- **«Инвестиционные авантюры в сети» (http://www.i2r.ru/static/218/out_15769.shtml)**
- **«Сети для рыбака и для рыбы» (http://www.sostav.ru/columns/opinion/2004/stat24/)**

Ни денег, ни паролей...



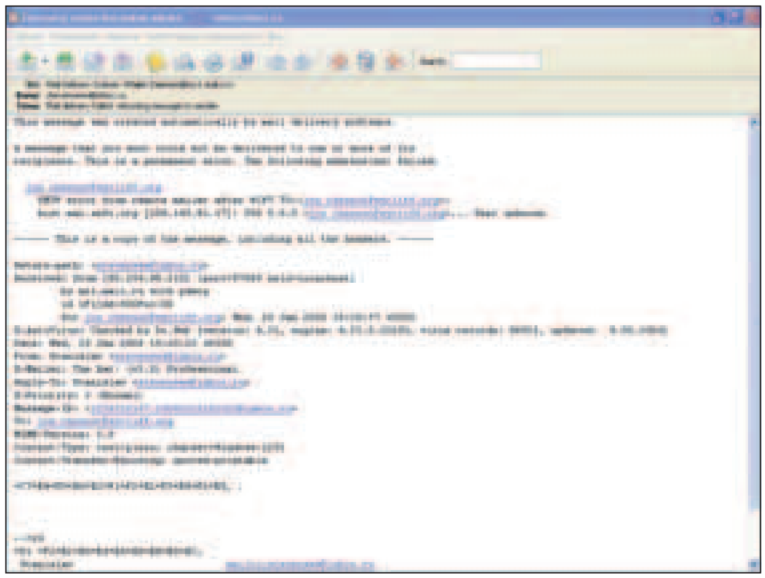
Мошенники часто используют один хитрый метод: на сайте вам предлагают скачать небольшую программу, существенно облегчающую процесс регистрации во всяких «пирамидах» и прочих системах халявного заработка денег. В большинстве случаев эта утилита либо заражает компьютер вредоносным вирусом, либо крадет все пароли и передает их заинтересованным лицам, желающим попользоваться вашей конфиденциальной информацией.
Будьте бдительны, не жмите бездумно на ОК!

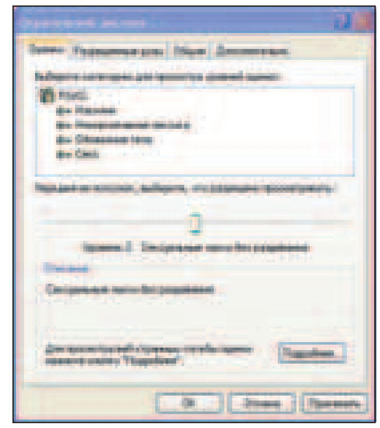
Вы перечисляете деньги на нужный счет, и... ничего не происходит. Никаких товаров вы не получаете, сайт через неделю не работает, а мошенники с удовольствием распоряжаются вашими деньгами.
Конечно, напрочь отвергать возможность покупок в интернет-магазинах глупо, но и стать обманутым тоже не хочется. Поэтому учитесь отличать действующий ресурс от «липового».
Во-первых, соберите как можно больше информации о сайте, на котором вы хотите что-либо приобрести. Если в ответ на запрос с названием магазина Google или Яндекс выдаст ссылки на публикации в авторитетном издании (сетевом или бумажном, неважно), посвященные данному заведению, велика вероятность что вас не «кинут». Если ресурс еще не удостоился рецензий – не беда, попытайтесь найти отзывы обычных пользователей о покупках в этом магазине. Не будут лишними телефонные номера и адреса администрации ресурса. Если сможете дозвониться и выяснить у них все необходимое, вероятность, что вас обманут, значительно уменьшается.
Во-вторых, трезво взгляните на ценовую политику магазина. Если предлагают двести номеров «Страны Игр» за ничтожную сумму в $10 – знайте, это обман, ведь за такую мизерную плату столь качественные журналы купить невозможно. Конечно, бывают редкие исключения, когда товары предлагают по удивительно низким ценам, но встречаются они нечасто и, как правило, либо приурочены к тотальной распродаже (являющейся, в свою очередь, следствием невостребованности предмета), либо к скорому появлению более качественных продуктов того же плана.
В-третьих, избегайте предоплаты. Представьте себе: очередной интернет-магазин закрывается по причине нерентабельности. Вы в последний момент отправляете деньги, и... ничего – фирма закрыта, товара нет. Конечно, расчет с курьером или даже наложенный платеж менее выгодны, но куда более надежны.
Ну а если все же решите платить вперед, то перед столь рискованным шагом обязательно разузнайте, каков «срок жизни» выбранного заведения, прикиньте, дотянет ли оно до доставки заказа... ■



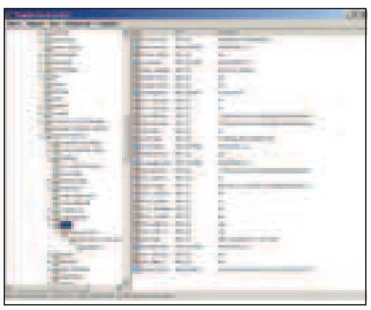
ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ХАЛЯВЫ ИСПОЛЬЗУЮТ ЛЮБЫЕ СРЕДСТВА, НАПРИМЕР, ДЕДУШКУ МОРОЗА.

УГОЛОК НОВИЧКА





stevenww@mail.ru: *Возникла жуткая беда с браузером Internet Explorer 6.0: при каждой новой загрузке компьютера в качестве стартовой станицы устанавливается какая-то http://start.traffer.ru. Пробовал менять на другую или about:blank – не помогает. Подскажите, как избавиться от «заразы»? Операционная система Windows XP. Николай.*



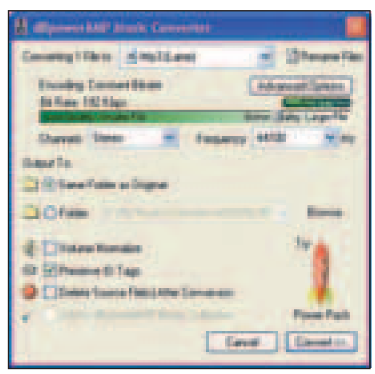
О: «Избавиться от заразы» непросто, поскольку ссылка на http://start.traffer.ru прописывается в реестре и при каждой загрузке ОС обновляется. Есть несколько способов поправить дело. Запускаем редактор реестра («Пуск» -> «Выполнить» -> regedit). Там находим раздел HKCU\software\Microsoft\Internet Explorer\Main\ и удаляем из него все упоминания о зловредном сайте. Однако существует вероятность, что ссылка прописалась еще и в других разделах. Для нахождения используем поиск (в редакторе реестра это «Правка» -> «Найти»), а в поле поиска задаем start.traffer.ru. Все найденные значения удаляем. Если работать с реестром трудно, то стоит воспользоваться специальной утилитой Autoruns (http://www.sysinternals.com/Utilities/Autoruns.html). Она поможет убрать из автозагрузки все вредоносное, в том числе и злополучный сайт. Предложенные способы универсальны, с их помощью можно убрать не только http://start.traffer.ru, но и другие сайты-паразиты, которые вы «подхватили» в Сети.

kablar@yandex.ru: *Постоянно получаю на мэйл письма с темой типа MAILER-DAEMON@UMAIL.RU. Там говорится, что какое-то мое письмо не доставлено и так далее, хотя я на такие адреса письма не слал и в жизни эти адреса не видел! Что за...? Никитяй.*

О: Все эти письма – обычный спам. Также они означают вероятность того, что почтовый ящик или компьютер взломали и используют для рассылки спама. Если это так, то кардинальный способ лечения – сменить почтовые пароли или адреса e-mail.

sic86@bk.ru: *Редакция, к вам вопрос: как мне изменять качество mp3 (например, с 192 Кб/сек до 64 Кб/сек) без перекодировки? Сергей.*

О: Для этого существуют специальные программы. Одной из очень удобных и быстрых является dBpowerAMP (http://setup.com.ua/body.php?p=1&sf=7&ce=4). Главное достоинство утилиты – бесплатность, правда конвертирует она всего в 2 формата, но если работать только с mp3, то вполне хватит. Также стоит попробовать еще одну – Mp3Resizer (качаем с http://download2.times.lv/master/files/1/Multimedia/Audio/mp3resizer.zip). Тоже бесплатная, быстрая и удобная программа.

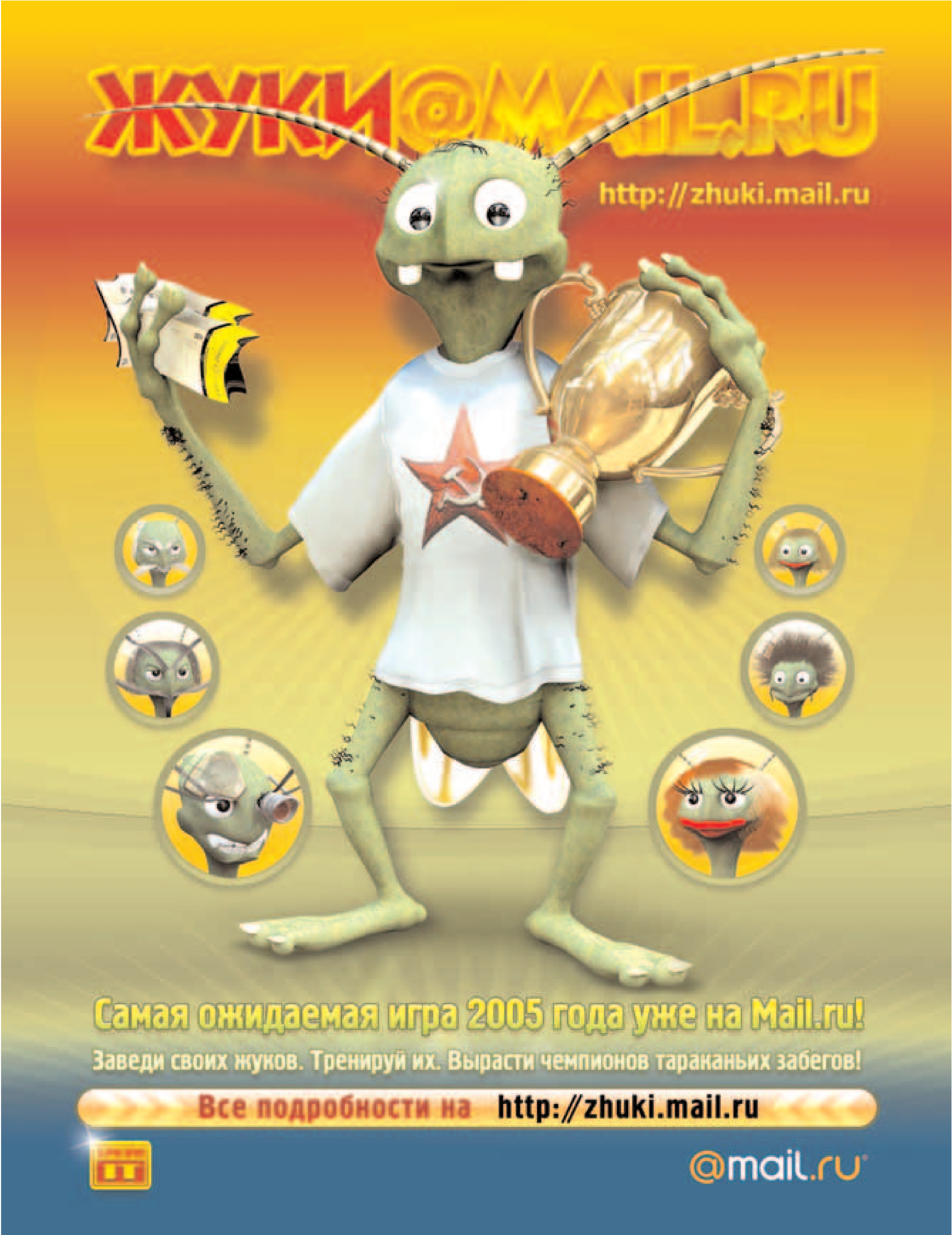


kukuru@inbox.ru: *Помогите! Мы играем по модему в Warcraft, я принимаю подключения, т.е. сервер – я. Если игру создаю я – то все отлично, но если игру создает друг – начинаются глюки (после нажатия «идти туда-то» юнит тупо стоит около 1-2 секунд и после этого начинает двигаться). Модем у меня старенький (фирмы Acorp), но рабочий. То же самое наблюдается и в «батле» (*battle.net – *Прим. автора*)*, Алексей.*

О: За этим «эффектом» может стоять ряд недугов, но, скорее всего, дело в медленной связи и, соответственно, больших лагах. Во-первых, проверьте кабель дома и в подъезде на предмет «скруток» проводов, так как они могут заметно снизить скорость передачи. Во-вторых, загляните на сайт производителя и скачайте оттуда последнюю прошивку (оптимизирует настройки под наши суровые телефонные линии) и драйвер для своего модема (http://www.acorp. ru/support/download/). Если все это не поможет, то меняйте модем на новый.

skander88@rambler.ru: *Подскажите, как обрезать доступ к порно-сайтам с моего компьютера? Нужно для этого дополнительное ПО или можно обойтись стандартными средствами? ОС Windows XP SP2, браузер IE 6. Skander.*

О: В вашем случае «обрезание» можно провести двумя способами. В меню браузера открываем «Сервис» -> «Свойства Обозревателя» -> «Содержание». В пункте «Ограничения доступа» выбираем пункт «Включить» и на вкладках настраиваем уровни доступа к порно-ресурсам, сценам насилия и ненормативной лексике. Увы, отключить такую защиту несложно, достаточно еще раз пройтись по указанным пунктам меню. Поэтому стоит подумать о применении дополнительных фильтров, например, Naomi 3.2.23 (1.3 Мбайт, http://www.radiance.m6.net). Утилита бесплатна, англоязычна, довольно надежна и не требует настройки. ■



ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
@mail.ru

Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru

UFO: Aftershock («UFO: Возмездие»)

UFO: Aftershock – долгая игра. В процессе вам придется противостоять нескольким расам враждебно настроенных инопланетян. Эта статья позволит вам хорошо подготовиться к встрече.

Перевод

Продолжительное знакомство с игрой позволило оценить качество перевода от «1С» максимально полно. В целом он оказался неплохим, но не очень ровным. С одной стороны, стоит отметить достаточно высокое качество озвучки. Голоса актеров подобраны превосходно.
С другой – частенько видишь, что слова перевода не влезают в предназначенное для них место, и догадываться, что патроны называются «7.62 НАТО ББ», приходится из контекста.

ПЛАНИРОВАНИЕ ХОДА МИССИИ – КЛЮЧ К УСПЕХУ. РАСЧИТЫВАЙТЕ СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ВАШИХ СОЛДАТ И ВРАГОВ.

СТРАТЕГИЯ

Как вы узнали из нашего обзора, вся территория Земли поделена на секторы, которые бывают двух типов. Если не брать в расчет необитаемые области, то они делятся на будущие базы и их придатки, на которых добываются ресурсы.
Но мало просто захватить регион. После этого нужно соединить его (с помощью трубопровода или порта) с главной базой. Только в этом случае ресурсы живительным потоком хлынут в «казну».

Из трех типов ресурсов самыми редкими и важными являются инопланетные артефакты. Главная неприятность заключается в том, что связывающий базы путь требует всех трех типов. Поэтому вашей первой стратегической задачей станет поиск провинции, в которой их можно добывать.
Но чтобы узнать, что именно добывает провинция, ее необходимо разведать. Это можно сделать тремя способами.
Само по себе. Если вы долго владеете каким-то регионом, то вполне вероятно, что вы постепенно узнаете о том, что находится в соседних.
Зов о помощи. Если вашими неизвестными соседями является какая-нибудь из группировок людей, то не исключено, что когда у них появятся проблемы, они обратятся к вам, заодно раскрывая, в каком именно районе они живут.
Направленная разведка. Рядом с кнопками управления Лапутой и строительства путей есть кнопка «Миссия». Направив ее на граничащую с вашими территорию, вы начнете разведку.
Найдя требуемый район и захватив его, соедините базу, к которой он принадлежит, с ним. Если же ваши поиски не увенчались успехом, подскажем: артефакты добывает фракция псиоников, которую вы сможете обнаружить на Британских островах.

АММУНИЦИЯ

Если вы решите расправляться с возникающими миссиями сразу, то достаточно быстро столкнетесь с нехваткой боеприпасов. До того момента, когда заводы произведут их в достатке, придется вертеться. А именно: экономить, пользоваться теми, что есть и выбивать их из встречных врагов (а иногда и друзей).

Экономия
Не стреляйте с больших дистанций, когда шанс попадания ниже 50%. Вместо этого используйте особенности местности, чтобы подобраться поближе.
Если враг вас еще не заметил, потратьте дополнительное время на прицеливание.
Всегда носите с собой ножи. Добив неприятеля до бессознательного состояния, не стреляйте в него, а лучше зарежьте. Но осторожность не помешает: какая-нибудь Куколка, обладая большим количеством жизней, вполне может получить часть повреждений в виде шока. А когда солдат с ножом подойдет к ней, чтобы добить ее, может оклематься и наподдать наглецу. Особенно плохо будет вашему воину, если он не обладает большой силой. Даже подойдя к чудесным образом ожившему мутанту, он не сможет быстро с ним справиться.
Экономьте ретикулянские батареи. Лазерные винтовки оставшихся на Земле инопланетян будут долгое время оставаться лучшим доступным оружием. Но с течением времени ситуация с патронами для них не улучшится: наши умельцы так и не научатся их производить. Поэтому расходуйте их максимально экономно. Ненадолго вздохнуть с облегчением можно только собрав на складе двадцать-тридцать «обойм».

Подножный корм
Охотьтесь на Куколок. Умея пользоваться оружием, после смерти они оставляют его на поле боя. Скорее всего, они станут вашими первыми «поставщиками» шотганов, пистолетов и гранат. Поэтому старайтесь перейти на использование земных средств убийства сразу же, как только они появятся в вашем распоряжении.

НЕМЕДЛЕННАЯ АТАКА НА МИРНЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ОСТАВЛЕННЫХ НА ВАШЕ ПОПЕЧЕНИЕ, НЕ ИСКЛЮЧЕНА. ПОЭТОМУ НАЧАВ МИССИЮ, ПРЕЖДЕ ВСЕГО ОСМОТРИТЕСЬ.

Охотьтесь на выживших инопланетян. Они – ваш единственный источник батарей.
Эффективное использование
В медлабораториях обязательно исследуйте все подобранные на миссиях трупы. Это позволит узнать уязвимости ваших оппонентов. А получив эту информацию, обязательно ей воспользуйтесь. Ваша цель – нанести максимальные повреждения, потратив минимум боеприпасов.

Отнять и поделить
Не стесняйтесь пользоваться несговорчивостью кланов людей. Если они не хотят отдавать добром очередной район, подумайте, не стоит ли основательно пополнить (а то и существенно расширить!) запас пушек, патронов и взрывчатки за счет падения репутации в глазах группировки.
В начале игры у киборгов можно раздобыть автоматические шотганы и пусковые установки. А у обычных людей есть хорошие пистолеты-пулеметы и винтовки начального уровня.

ПРОКАЧКА
Ролевой элемент развит в UFO: Aftershock очень неслабо. У каждого солдата есть более десятка характеристик и шесть основных параметров, которые на них влияют. А определенное сочетание параметров позволяет солдату получать различные специализации во время обучения. Не будем перечислять все эти элементы: в игре содержится вся базовая информация, а из встроенной энциклопедии можно почерпнуть их детальное описание. Сосредоточимся на том, куда направить полученный во время боя опыт.
То, насколько хорошо отряд справится с боевым заданием, зависит от многих факторов. Умение обращаться с оружием, знание врага и скрытность – самые важные из них. Но есть в отряде одна роль, от которой зависит гораздо больше. Эта роль – «разведчик». Чем раньше вы обнаружите врага, тем больше шансов занять верную позицию и уничтожить его с наимень-

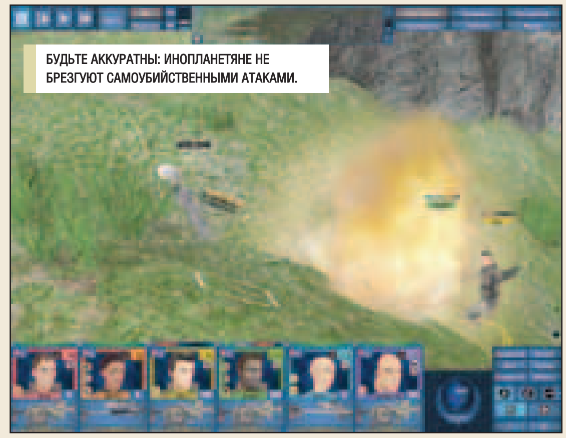
Патчи и баги
Обязательно найдите и установите последний патч. Это сэкономит вам массу нервов, так как ошибки в игре хоть и немногочисленны, но весьма досадны. И обязательно сохраняйтесь перед тем, как подбирать предметы с пола. Этот баг, не выведенный даже в последней версии (1.2), заставит переигрывать миссию заново.

ПОЖАЛУЙ, ШИПОЗВЕЗДА – САМЫЙ ОПАСНЫЙ ВРАГ В НАЧАЛЕ ИГРЫ.

ИЗ-ЗА НИЗКОЙ СКОРОСТИ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПЛОСКОВИК ОПАСЕН ЧУТЬ МЕНЬШЕ.

Кстати, о бронебойных
Сразу, как только появится возможность, берите с собой бронебойные патроны. Без них убийство наполовину железного киборга станет непростой задачей. Они могут понадобиться далеко не в каждой миссии, но окажутся незаменимы при встрече с недружественно настроенными людьми, а так же на поздних этапах игры.

ЕСЛИ ПЕРЕБИТЬ ОСТАЛЬНЫХ ВРАГОВ ЗАГОДЯ, ТО МУТАНТУ, КОТОРОГО НАДО ЗАХВАТИТЬ ЖИВЫМ, НЕ ПОНАДОБИТСЯ ЛЕЧЕНИЕ.


БУДЬТЕ АККУРАТНЫ: ИНОПЛАНЕТЯНЕ НЕ БРЕЗГУЮТ САМОУБИЙСТВЕННЫМИ АТАКАМИ.

шими потерями (и здоровья, и боеприпасов). Поэтому с самого начала игры необходимо посмотреть, какой из бойцов обладает наилучшим «врожденным» талантом. Самого наблюдательного стоит беречь, лелеять и как можно скорее «раскачивать» его и обучать навыку «Разведчик».
Но обнаружить врага можно не только с помощью «наблюдательности». Рекомендуем взять в свой отряд женщину-псионика сразу же, как только появится такая возможность. Кроме возможности использовать специальные приборы и экипировку, своим развитым «шестым чувством» псионик находит врагов рядом с ним. В закрытых помещениях эта особенность незаменима, так как работает сквозь пол и стены. А с ростом псионических способностей их владелец увеличивает их радиус действия.
Второе по важности умение – «Доктор». В начале его прокачка просто увеличивает эффективность лечения в бою. Но на последнем, третьем уровне он ускоряет излечение от «перманентных повреждений». Они плохи не только тем, что снижают начальный запас здоровья. По какой-то странной прихоти разработчиков «больных» солдат не пускают учиться. Приходится или оставлять солдата в лазарете, или же брать с собой на задание, но вместо того, чтобы идти стрелять, он боязливо прячется за спинами товарищей: «Как бы не ранили снова».
Но не стоит забывать о непосредственных боевых качествах: умении пользоваться конкретными типами оружия и знании уязвимых точек врага. От первого появляются бонусы к ТТХ, главный из которых – дальность стрельбы. Второе же сильно увеличивает повреждения и вероятность критического удара.
С начала необходимо выбрать, какую из двух основных «школ» владения оружием (ближний бой или винтовки) выбрать для каждого бойца. Почему «двух»? Да потому, что стабильного источника боеприпасов в начале игры не найти ни для тяжелых пулеметов, ни для снайперских винтовок, ни для базук. А винтовка – самый универсальный «ствол» в игре: обладает приличной точностью и дальностью поражения, при стрельбе очередями может быстро нанести большой урон и позволяет быстро прицелиться. Важно еще то, что умеющий обращаться с винтовками солдат сможет нанести разные типы повреждений, что немаловажно на последних этапах игры.
Неплохим распределением будет такое: по одному специалисту для пулеметов, ракетниц, «снайперок» и дробовиков, причем некоторые из них должны уметь пользоваться винтовками, а остальные члены отряда целиком и полностью преданы родичам АК-47.

К бою готов

Обязательно прочитайте описание миссии. Кроме самого задания оттуда можно узнать, против кого придется иметь дело. От этого будет зависеть, насколько серьезное сопротивление встретят солдаты и что вы найдете на земле после успешного выполнения задания. Подготовившись к встрече с мутантами, инопланетянами или одной из группировок людей, начните миссию. Перед тем как показать тактический интерфейс, в котором вы и будете управлять отрядом, игра откроет схематичное изображение карты миссии, в котором нужно выбрать точку высадки. Вместо того чтобы сломя голову бросаться в бой, внимательно изучите схему уровня. Из нее важно понять, много ли на карте закрытых помещений и не является ли она двухуровневой. Если так и есть, соответственно

ВРАГИ С ПУСКОВЫМИ УСТАНОВКАМИ – САМАЯ БОЛЬШАЯ ГОЛОВНАЯ БОЛЬ.

РЕКОМЕНДУЕМ СТРОИТЬ НЕ МЕНЬШЕ ПАРЫ КОЛЛЕДЖЕЙ НА КАЖДОЙ БАЗЕ. УСИЛИВШИЙСЯ ПРИТОК РЕСУРСОВ И УВЕЛИЧЕННАЯ ЗАЩИТА ОТ КУЛЬТИСТОВ СТОЯТ ДЕНЕГ НА ПОСТРОЙКУ.

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР
intel
КРИ
КРИ 2006
7 – 9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"
7 АПРЕЛЯ
КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!
IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
• более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
• более 45 компаний на выставке КРИ Expo
• уникальные возможности для делового общения и обмена опытом
1С
akella
NIVAL INTERACTIVE

Культ автомата

Атакуйте культистов сразу, как только появится возможность. Именно у них можно раздобыть целую кучу важных и нужных предметов. Лазерные снайперские винтовки, AK-47, различные примочки для оружия, одежда для псиоников - все это ждет нас на территориях, подсвеченных малиновым цветом. Но не думайте, что культисты расстанутся со своим добром легко.

БЕЗУСЛОВНО, РОБОТЫ СМОГУТ НЕПЛОХО ПОМОЧЬ. НО ПРОТИВ СЕРЬЕЗНЫХ ПРОТИВНИКОВ ОНИ ОДНИ НЕ ВЫСТОЯТ.

смените вооружение бойцов (пистолеты и дробовики вместо обычных и снайперских винтовок).

Выбор экипировки, соответствующий предполагаемой дистанции боя, чрезвычайно важен. Дело в том, что оружие ближнего боя или сильнее ранит (дробовики), или быстрее наводится на цель (пистолеты и пистолеты-пулеметы).

«DON'T GET HURT»

Плакат с такой надписью висел на стене в X-COM: Apocalypse. Но этот простой девиз не потерял своей актуальности и поныне. В миссии нужно действовать аккуратно, но не мешкать с решениями.

В начале миссии включите стрельбы очередями и переведите все оружие в режим стрельбы навскидку. В большинстве случаев обратное переключение не понадобится. Затем начинайте поиск врагов на уровне. Мутантов можно найти в любой его точке, зато все остальные предпочитают отсиживаться в больших зданиях. При этом ваши противники нередко оказываются недалеко друг от друга или вообще ходят плотной группой, так что завязав перестрелку, будьте готовы к скорому пополнению в их числе.

В случае, если ваши солдаты заметили кого-то раньше, чем он увидел их, то у вас есть бесценное преимущество. Реализовать его можно несколькими способами.

Прокрасться, чтобы разведать расположение остальных мутантов;

Выбрать выгодную позицию для будущей стычки;

Просто первым открыть огонь.

В начале игры второй вариант предпочтительнее всего: у ваших подопечных еще нет оружия, бьющего на большие расстояния. Поэтому в ваших интересах заманить противника к зданиями (или другим укрытиям), чтобы после этого устроить засаду.

Если же отряд двигался недостаточно скрытно и был замечен до того, как занял задуманную позицию, то тактическое отступление к тем же укрытиям будет вполне верным действием. ■

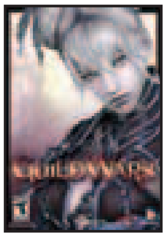
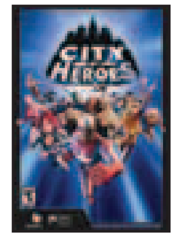
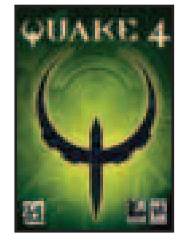
СНАЧАЛА ЗАЙМИТЕ ВСЕ ДОБЫВАЮЩИЕ РАЙОНЫ, И ТОЛЬКО ПОТОМ СОЕДИНЯЙТЕ ЗАВОЕВАННУЮ БАЗУ С ВАШЕЙ СЕТЬЮ.

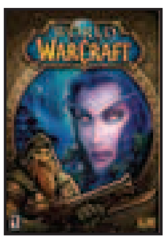
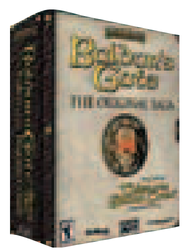
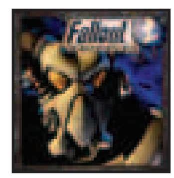
НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ СВОЕГО СНАЙПЕРА БЕЗ ПРИКРЫТИЯ. ЕСЛИ РЯДОМ С НИМ НЕОЖИДАННО ОКАЖЕТСЯ ВРАГ, ТО СЛИШКОМ ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ПРИЦЕЛИВАНИЯ СНАЙПЕРСКОЙ ВИНТОВКИ СЫГРАЕТ С НИМ ЗЛУЮ ШУТКУ.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент

ВЫБОР

					
Guild Wars	Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)	F.E.A.R. (Director's Cut Edition)	Black & White 2	City of Heroes Collectors DVD Edition	Quake 4
$69.99	$65.99	$19.99	$19.99	$89.99	$75.99

					
World of Warcraft	Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)	Sid Meier's Civilization IV (EURO)	Baldur's Gate Original Saga	Fallout 1 / Fallout 2 Bundle (Dual Jewel)	Fable: The Lost Chapters
$59.99	$59.99	$69.99	$49.99	$49.99	$75.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

GAMEPOST

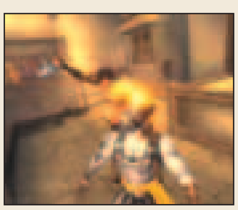
Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Prince of Persia: The Two Thrones

Древний Вавилон во власти темных сил. Его защитники мертвы, на улицах резня. И только молодой Принц может положить конец кровопролитию.

Зарезать или убить в честном бою?

Большую часть противников в The Two Thrones можно обезвредить с помощью Speed Kill, однако никто вас не заставляет уклоняться от сражений: если есть желание – на врага можно напасть и открыто. Проявляя чудеса храбрости, стоит помнить, что по умолчанию в арсенале Принца лишь кинжал, мечи и тому подобное, остальное необходимо искать и подбирать прямо на поле боя. Важный момент: любое вспомогательное оружие рано или поздно ломается (запас прочности указывается во время схваток в левом верхнем углу), поэтому замену лучше всего подыскивать заранее. Впрочем, при должной ловкости хватает и одного кинжала.



THE BEGINNING

После вступительных роликов идите вперед и, кувыркнувшись, минуйте ворота. Поверните налево, найдите большой деревянный ящик и с него прыгайте на камень неподалеку. Затем доберитесь до первого деревянного карниза, а оттуда, пробежав по стене, до следующего. Взбегите на стену, чтобы ухватиться за выступ, и по нему (продолжая висеть) двигайтесь налево. Обогнув угол, отпустите выступ и идите к лестнице. Спустившись, прыгайте на колонну и карабкайтесь вверх. Затем прыгайте на вторую колонну, а оттуда (еще немного поднявшись) обратно на первую. Теперь вы можете перепрыгнуть на платформу, а от нее рукой подать до колонны в центре комнаты. С нее (сместившись вправо) прыгайте на карниз, с помощью которого можно добраться до следующего помещения.

THE RAMPARTS

В комнате впервые встречается фонтан – здесь можно восстановить силу и сохранить игру. В соседней комнате взбирайтесь по лестнице, чтобы встретить первого противника – стражника. Здесь можно попробовать применить Speed Kill – нужно только подкрасться к врагу сзади. Соскользнув вниз по очередной колонне, убейте следующего охранника. Потом, пробежав по стене, цепляйтесь за карниз. Двигайтесь вправо, затем прыгайте на следующий карниз. С него можно перепрыгнуть пропасть и добраться до лестницы. Спускайтесь по ней, подготовившись к встрече с охранником. Выбирайтесь на аллею (снова охранник), сворачивайте направо и по стене бегите к карнизу. Взбирайтесь на него и прыгайте к следующему. Сворачивайте за угол и влезайте на ближайшую лестницу. В следующей комнате взбегите на стену, чтобы влезть на платформу. Потом добегите (опять же по стене) до красного занавеса и по нему спуститесь вниз. Вас поджидают три охранника. После расправы над ними поворачивайте налево и взбирайтесь вверх по лестницам, оттуда – на карниз и снова на лестницу. Дойдя до закрытой двери, влезайте на уступ слева, чтобы выйти на платформу, где вас поджидает лучник. Прикончив его, идите вперед, спускайтесь по лестнице и, убив охранника и лучника, идите до конца коридора к лестнице.

ПО ДАЛЬНЕМУ БАЛКОНУ ТУДА-СЮДА ПРОГУЛИВАЕТСЯ СТРАЖНИК. ДОЖДИТЕСЬ, ПОКА ОН ОСТАВИТ СВОЙ ПОСТ.

THE PALACE (BALCONY)

THE HARBOR DISTRICT

Сохранитесь у фонтана. Пробегите по левой стене и дотянитесь до следующей платформы. По карнизу двигайтесь за угол, затем, воспользовавшись деревянными балками и еще одним карнизом, идите к закрытой двери. Воспользуйтесь отверстием внизу, чтобы попасть на другую сторону. Поверните налево, если хотите обзавестись вспомогательным оружием. Потом направляйтесь к очередному переплетению деревянных балок, по которым и надо спуститься вниз. Там вас уже поджидают лучник и страж. Убив их, мчитесь по стене, затем прыгайте на балку и карабкайтесь на ближайшую платформу. Впереди еще одна балка, прыгайте на нее. Перелетайте пропасть и слезайте вниз. Убейте еще двух стражников. Снова балки и перекладины – с их помощью спускайтесь еще ниже, убейте стражника и идите дальше. С края платформы нападите на стражника и лучника внизу. Затем взбирайтесь на лестницу и прыгайте на перекладину. Убейте лучника и двигайтесь дальше, воспользовавшись отверстием в нижней части загородки.

THE STREETS OF BABYLON

Сохранитесь у фонтана. Взбегите по стене, чтобы добраться до платформы, затем, пробежав по стене справа, убейте стражника и, чуть погодя, лучника. По левой стене спешите к балке, с которой можно перепрыгнуть на ближайшее здание. Миновав лестницу и достигнув тупика, взбегите по стене и используйте Wall Jump, чтобы добраться до уступа. Продолжайте подниматься вверх, пока не окажетесь на самой верхней платформе. По деревянным балкам скачите дальше, чтобы затем вскарабкаться на перекладину, а с нее прыгнуть на карниз неподалеку. Убейте двух стражников, потом по аллее ступайте вперед и по карнизам и балкам переходите на следующую платформу. Достигнув конца аллеи, бегите по правой стене, с нее сигайте на балку, с балки – на стену и, оттолкнувшись от нее, – на следующую балку, расположенную выше.

THE PALACE BALCONY

Сохранитесь у фонтана. Через пролом спрыгните на небольшую платформу внизу. Пробегите по стене, а потом оттолкнитесь, чтобы ухватиться

за балконные перила. На балконе прогуливаются стражник и лучник, еще один лучник прячется в глубине коридора. Вскарабкайтесь на статую и, пробежав по стене, вонзите кинжал в небольшую золотистую плиту. Подпрыгните, чтобы закрепиться на следующей плите, затем скачите на платформу напротив. С помощью пробежек по стенам и прыжков доберитесь до кнопки, чтобы открыть дверь. В следующей комнате влезайте на стол, чтобы добраться до края платформы. Бегите по правой стене (снова придется цепляться кинжалом за плиту). Спускайтесь на нижнюю балку и отскакивайте к противоположной стене. Повисните на кинжале, чтобы применить Speed Kill против очередного охранника. Влезайте на колонну справа, с нее по балкам, стенам и карнизам проберитесь к лучнику, разгуливающему внизу. Двигайтесь дальше, убейте охранника, расчистите дверной проем неподалеку, убейте следующего стражника. Взбегите по стене, чтобы вонзить кинжал в плиту. Далее, от плиты к плите, дотяните до платформы. Влезьте на стол, пробегите по стене и прикончите лучника. По балкам перепрыгните на карниз, с него – на перекладину, с которой легко попасть на платформу. Воспользуйтесь очередным столом, чтобы взбежать по стене и зацепиться кинжалом за плиту. Далее двигайтесь направо (по стене и балкам). Вырубите стражника и лучника. Пройдя по коридору, с помощью стола взбегите на стену и перепрыгните на балку. Используя балки и плиты, подберитесь к следующему стражнику. Отсюда по стене и карнизам лезьте наверх. Мчитесь по коридору. Здесь, чтобы нажать на копку, понадобится взбежать по стене. Не мешкая, идите к открывшейся двери.

THE PALACE

Сохранитесь. Справа – коридор, по которому надо пронестись, чтобы Принца не проткнули шипы. Далее проскользните мимо ловушки с огромными лезвиями. Пробегите по стене, едва секция с шипами вернется в нормальное состояние. Взберитесь на перекладину, чтобы попасть на платформу. Пробегите по стене, стараясь не угодить под ножи, и прыгайте на следующую платформу. Еще одна пробежка по стене (снова ловушка!) выведет вас в коридор. Миновав ловушки, доберитесь до рычага – повернув его, вы откроете проем в потолке. Туда-то вам и нужно.

THE THRONE ROOM

Сохранитесь. От фонтана вам направо. Влезайте на статую, с нее по стенам, небольшой платформе и ставням-трамплинам доберитесь до лучника. Укокошив его, сделайте еще одну пробежку – до следующей платформы. Отсюда можно добраться до деревянных балок. С них перепрыгните в узкий вертикальный желоб между стенами. Соскользнув вниз, убейте еще одного лучника, после чего продолжайте путь вдоль стены, чтобы в конце концов оказаться на колонне. Спустившись по ней немного ниже, перепрыгивайте на платформу с лучником, а оттуда – на другую колонну. Чуть погодя придется расправиться с двумя стражниками, чтобы выбраться в коридор и узнать дальнейшую судьбу Кайлины.
После окончания заставки в распоряжении Принца окажется Кинжал Времени и способность поворачивать время вспять. Идите вперед, расчистив завал. Не останавливайтесь – пол под вами в любой момент может обрушиться. Взбегите на стену, чтобы нажать на кнопку, открыть дверь и попасть в следующую комнату. Пол здесь столь же ветхий, но теперь на случай неудачи у вас есть контроль над временем. В конце коридора зацепитесь за плиту на стене. Затем бегите к соседней платформе, с нее можно добраться до занавеса, а по нему соскользнуть вниз, к выходу.

THE TRAPPED HALLWAY

Не забудьте о фонтане. Идите направо, пока не увидите ловушку (две переворачивающиеся доски с шипами). Чуть погодя придется прошмыгнуть мимо вращающихся колонн с лезвиями, потом – снова панель с шипами. И снова колонны с лезвиями. Справа на стене – кнопка, открывающая дверь. В следующей комнате двигайте к колонне в правом углу (пол здесь может обрушиться) и забирайтесь на нее, чтобы перепрыгнуть на соседние колонны, а с них – на карниз (тоже очень хрупкий). Сверните за угол, чтобы прыгнуть на другой карниз. С него сигайте на колонну, оттуда – к противоположной стене, чтобы зацепиться за плиту. Перебежками, по колонне и балке доберитесь до платформы. Цепляйтесь за занавес, с которого также потребуется спрыгнуть чуть позже, чтобы не разбиться.

THE RUINED PALACE

Ритуальный фонтан. Идите налево до новых ловушек (колонны с лезвиями, панели с шипами, хрупкий пол). Наконец, попав в комнату, сигайте через провал на платформу. Пробежав по стене, разделайтесь со стражником и подойдите к каменной глыбе. Прыгайте на карниз, убейте двух стражников и разбейте сундук (10 Sand Credits – пригодится для покупок в Extra Features). Далее, убрав еще одного стражника, двигайтесь вдоль стен до ставни-трамплина – с нее легко попасть на карниз, пройдя по которому, вы оказываетесь в следующем помещении.

THE ROYAL CHAMBERS

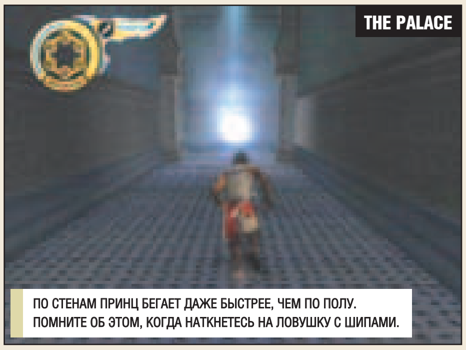
Сохранитесь у фонтана. Дальше просто идите вперед, пока не начнется очередная заставка.

THE SEWERS

Ну вот, Принц попал туда, где обязан побывать каждый супергерой, то есть в канализацию. Слава богу, здесь тоже есть фонтан. Вам вперед и на перекладину, с нее на следующую и так далее, пока не окажетесь на противоположной платформе. Еще пара акробатических трюков – и вы на следующей платформе, расположенной левее. Поднимайтесь по перекладине на карниз, а с него в желоб, по которому можно соскользнуть вниз без риска для жизни. Здесь вы встретите новых врагов – Рептусов. Расправьтесь с ними и спускайтесь по карнизам, желобам и перекладинам. Внизу топайте к каменной глыбе неподалеку. От нее по стенам (время от времени цепляясь за плиты кинжалом) и очередному карнизу доберитесь до колонны в центре зала. Соскользните вниз и шагайте в открывшуюся дверь. Дойдя до края доски, прыгайте в следующий вертикальный желоб, чтобы спуститься вниз. Потом вперед, пока не окажетесь у края пропасти. По карнизам карабкайтесь на колонну в

У Темного Принца мало времени

Превратившись в Темного Принца, герой получает немало преимуществ: не нужно угадывать момент со Speed Kill, благодаря оружию-цепи удается совершать более длинные пробежки по стенам и цепляться за недоступные ранее перекладины. Однако Темный Принц вынужден постоянно торопиться – его здоровье убывает, словно песок в песочных часах. Бороться с этим можно двумя способами: уничтожать противников и разбивать любые подвернувшиеся под руку предметы интерьера, от кувшинов до скамеек. Но все же стоит помнить – и чудища, и кувшины имеют обыкновение заканчиваться.

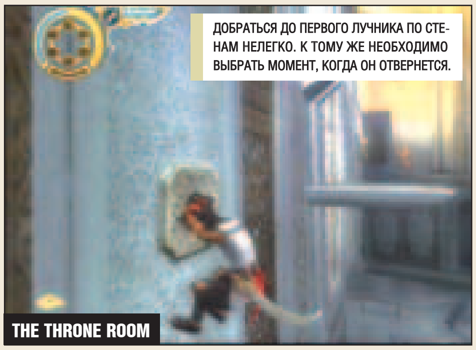


THE PALACE

ПО СТЕНАМ ПРИНЦ БЕГАЕТ ДАЖЕ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ПО ПОЛУ. ПОМНИТЕ ОБ ЭТОМ, КОГДА НАТКНЕТЕСЬ НА ЛОВУШКУ С ШИПАМИ.

THE THRONE ROOM

ТРОННЫЙ ЗАЛ ОХРАНЯЮТ НЕСКОЛЬКО ЛУЧНИКОВ. СТАРАЙТЕСЬ НЕ ПОПАДАТЬСЯ ИМ НА ГЛАЗА.

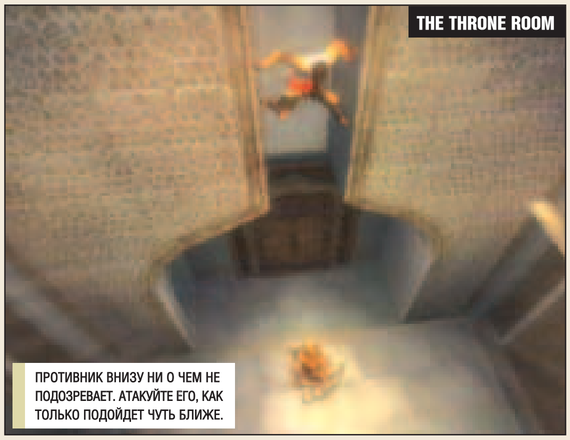


ДОБРАТЬСЯ ДО ПЕРВОГО ЛУЧНИКА ПО СТЕНАМ НЕЛЕГКО. К ТОМУ ЖЕ НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ МОМЕНТ, КОГДА ОН ОТВЕРНЕТСЯ.

THE THRONE ROOM

Какой принц не любит быстрой езды?

Перед тем как устроить лихие скачки по улицам Вавилона, обязательно проверьте запас Песка – желательно, чтобы все активные Sand Tanks были заполнены. Во время гонок на колесницах сложнее всего не разделываться с противниками (их не так уж и много), а вписываться в повороты и проезжать по узким улочкам. Любая ошибка приводит к ДТП, и если у вас нет возможности повернуть время вспять, придется начинать все сначала. Хорошо хоть «трассы» сравнительно коротки, так что, в крайнем случае, все опасные участки можно и запомнить.


THE THRONE ROOM
ПРОТИВНИК ВНИЗУ НИ О ЧЕМ НЕ ПОДОЗРЕВАЕТ. АТАКУЙТЕ ЕГО, КАК ТОЛЬКО ПОДОЙДЕТ ЧУТЬ БЛИЖЕ.

THE TRAPPED HALLWAY
ПОДОЖДИТЕ, ПОКА УТЫКАННЫЕ ШИПАМИ БРЕВНА ПЕРЕВЕРНУТСЯ, НА МИГ ПЕРЕСТАВ ПРЕДСТАВЛЯТЬ ОПАСНОСТЬ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ ПРИНЦА.

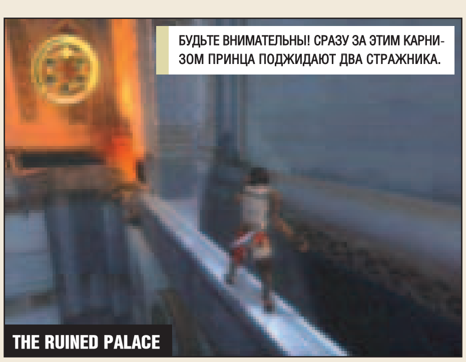
центре. Прыжок на перекладину, а оттуда – на движущийся кусок стены (дождитесь, когда он приблизится к вам). Уцепитесь за плиту и при первой же возможности бегите по стене направо. Еще одна пробежка позволит Принцу попасть в желоб и спуститься вниз. Здесь, выйдя на середину комнаты, Принц превращается в Темного Принца и тут же вступает в бой с отрядом Рептусов. Одержав победу, с помощью цепи вытащите из стены каменный блок с изображением львиной морды – дверь позади вас откроется. Не теряя времени, по доскам перепрыгивайте на колонну, спуститесь с нее и уничтожьте Рептусов. Покиньте комнату и с помощью цепи сигайте на дальнюю платформу. Отсюда рукой подать до следующего желоба. Внизу копошатся Рептусы; убив их, вытащите из стены еще один блок, чтобы открыть дверь. Взбегите по деревянной стене, чтобы добраться до карниза; пройдите по нему за угол, затем вскарабкайтесь на следующую платформу. Мчитесь вдоль правой стены к лестнице, ведущей наверх. Там нужно с помощью кинжала опустить рычаг в стене, чтобы выдвинуть часть стены. По перекладинам обойдите ловушку и выбирайтесь на платформу, с которой попадете в следующий желоб-спуск. При соприкосновении с водой Принц возвращает себе прежний облик. Можно вздохнуть свободнее. Идите вперед, по карнизам, до движущегося участка стены. Зацепитесь кинжалом за плиту, а потом бегите к следующей платформе. Избавьтесь от четверки Рептусов, опустите рычаг (кинжалом его, кинжалом), чтобы открыть дверь. Далее у вас есть выбор – прямо, никуда не сворачивая, либо за занавес, через многочисленные препятствия, за первым Life Upgrade (увеличивает запас жизненных сил). Настоятельно рекомендуем выбрать второй вариант – в будущем пригодится. Тем не менее, рано или поздно путь придется продолжить. А впереди вас уже поджидают ловушки – лезвия и шипы. Миновав их, вы покинете канализацию.

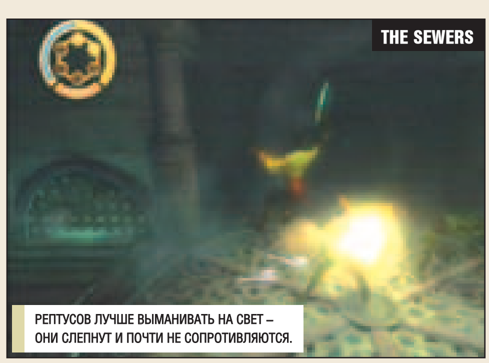
THE TUNNELS

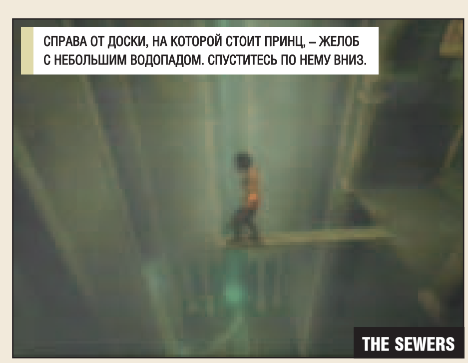
Наконец-то фонтан! По стене перебегите с платформы на платформу. Поверните налево, и еще раз по стене – до лестницы. Лезьте наверх и перепрыгивайте на карниз. Здесь для вас заготовлен новый тип ловушек – самострелы. Дождитесь, пока они начнут перезаряжаться, чтобы продолжить путь наверх по карнизам. Кое-где вставать на карнизы не нужно, иначе получите пару стрел в спину. Ваша задача – достичь платформы с двумя лучниками. Убив их, взбегайте по стене на карниз, чтобы далее по карнизам справа, внизу и вверху (некоторые из них могут обвалиться, еще два – время от времени исчезают в стене) выбраться на вершину башни.

THE FORTRESS

Фонтан. Спуститесь по желобу, чтобы увидеть двух стражников и Песчаные Врата (Sand Gate). Обратите внимание на стражника в красном – если его не убрать без шума-пыли, он может призывать подмогу, используя Врата. Так что сделайте вывод. У красного стражника также можно отобрать меч, который постоянно пополняет запас Песков Времени. Расправившись с охраной, закройте Врата и получите дополнительный Sand Tank. Потом ступайте налево и, дождавшись когда панель с шипами повернется безопасной стороной, пробегите по стене, чтобы допрыгнуть до очередной перекладины. Выбравшись на платформу с лучником, убейте его и прыгайте на цепь, по которой спускайтесь вниз. Внизу два стражника: повиснув на цепи и улучив момент, их можно без труда нейтрализовать. Неподалеку шатается лучник, а на аллее чуть ниже без дела лежит сундук с десятью Sand Credits. Возвращайтесь к цепи и по стене какого-то малопонятного сооружения лезьте на крышу. Пробежав по стене (придется прерываться, цепляясь за плиты) и воспользовавшись трамплинами, дотяните до карниза, а оттуда дорога к балкону со стражником и лучником. Поверните рычаг, приблизьтесь краю и бегите по стене, стараясь не угодить на шипы. После чего под вашим контролем опять будет Темный Принц. Воспользуйтесь факелом на стене, чтобы перебежать до соседней платформы. Еще одна платформа – и можно спуститься вниз, прямо на голову ничего не подозревающему лучнику. Вскарабкайтесь на карниз, чтобы выбраться на новую платформу. Бегите по стене (не забывая пользоваться цепью). Спуститесь по цепи вниз, убейте двух луч-

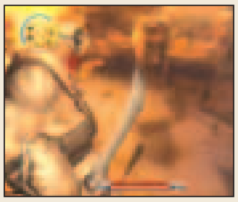

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ! СРАЗУ ЗА ЭТИМ КАРНИЗОМ ПРИНЦА ПОДЖИДАЮТ ДВА СТРАЖНИКА.
THE RUINED PALACE


THE SEWERS
РЕПТУСОВ ЛУЧШЕ ВЫМАНИВАТЬ НА СВЕТ – ОНИ СЛЕПНУТ И ПОЧТИ НЕ СОПРОТИВЛЯЮТСЯ.


СПРАВА ОТ ДОСКИ, НА КОТОРОЙ СТОИТ ПРИНЦ, – ЖЕЛОБ С НЕБОЛЬШИМ ВОДОПАДОМ. СПУСТИТЕСЬ ПО НЕМУ ВНИЗ.
THE SEWERS

Босс – Кломпа

Оккупировавший арену уродливый монстр еще не так давно был человеком – и слугой визиря. Теперь же Кломпа лишился нижней челюсти и невероятно растолстел. В честной схватке против него у Принца нет никаких шансов, поэтому придется пойти на хитрость. Вдоль стены вы заметите плиты, за которые можно зацепиться кинжалом, и перекладины. По ним легко залезть на небольшие деревянные мостики, а оттуда – сигануть Кломпе на голову и использовать Speed Kill. Помните, что одним ударом дело не ограничится, так что будьте начеку. После второй серии Speed Kill Кломпа окончательно выйдет из себя и вовсю начнет орудовать огромным мечом. Дабы избежать ненужных увечий, подбегайте поближе и бейте чудище по ногам. Через некоторое время он рухнет: тут-то и надо не мешкая взобраться к нему на спину и нанести последнюю, третью серию ударов.



ников и дождитесь появления патрульного. После чего противники попытаются одолеть Темного Принца числом, что им, безусловно, не удастся. Лучше вообще не тратить на врагов время, а залезть на каменный столб и по перекладинам (придется немного попрыгать) добраться до рычага. Опустите его с помощью кинжала и бегите к открывшимся воротам. Принц снова станет прежним, в честь чего отправится кататься на колесницах. Покончив с развлечениями (и выпустив кое-кого на свободу), направляемся в конец аллеи. По карнизам добираемся до лестниц, ведущих на платформу выше. Еще немного усилий (а также лестниц и карнизов) – и мы оказываемся в Нижнем Городе.

THE LOWER CITY

Сохранитесь у фонтана. По доскам и карнизам дуйте к платформе, оттуда пробегите по стене до трамплина и убейте стражника. Еще одного придется убрать, как только минуете дверной проем. Перелезьте через перила и вниз. Расправьтесь еще с двумя охранниками. С помощью перекладин допрыгните до желоба, спуститесь вниз, перебейте охрану Песчаных Врат и закройте их. Награда – 100 Sand Credits. Пройдите в арку слева, чтобы встретить еще двух стражников. Затем доберитесь до плиты справа и зацепитесь за нее. Теперь без труда можно по стене и карнизу пробраться дальше, чтобы... встретить Гончих. Мерзкие твари дышат огнем, уклоняются от атак Принца, и, чтобы убить их с минимальными потерями, придется ОЧЕНЬ постараться. Одержав победу, начинайте восхождение на платформы. Едва Принц ступит на третью из них, как его темное «Я» снова даст о себе знать. Быстро летите вперед и с помощью цепи перепрыгивайте на соседнюю платформу. Затем без промедления – на перекладину, с которой легко запрыгнуть на платформу выше. Убейте лучника. По стене бегите дальше, мимо еще одной платформы, чтобы в конце концов оказаться на лестнице.

THE LOWER CITY ROOFTOPS

Вернув Принцу нормальный облик, сохранитесь у фонтана. Потом – направо, прыгайте на соседнее здание и убейте лучника. Будьте начеку, ниже есть еще один. Бегите по стене и с помощью трамплинов выбирайтесь на ближайший балкон. После короткой заставки перепрыгните на соседние крыши, где уложите еще троих лучников. Карабкайтесь выше, чтобы увидеть новую заставку. После повернитесь к зданию, показанному в ролике, и сигайте на ближайшую крышу. Бегите по стене до трамплина и прыгайте на цепь, чтобы спуститься вниз. Убейте двух лучников, идите к краю платформы и скачите на карниз. Спускайтесь и идите вперед, пока не достигнете тупика. Взбежав по стене, цепляйтесь кинжалом за плиту, а с нее – на карнизы, чтобы выбраться на другую платформу. Потом опять по стене и вниз на улицу, цепляясь кинжалом за плиты. Здесь нужно с помощью кинжала задействовать рычаг, открывающий сразу две двери. Ближайшая ведет к боссу, а та, что дальше (потребуется кувырок, чтобы вовремя пройти через нее) – ко второму Life Upgrade. Учитывая теплую встречу, которую Принцу готовит босс, отвлечься все-таки стоит. Тем более что добраться до увеличителя жизни не намного сложнее, чем до первого. Всего-то и нужно – пройти мимо полудюжины ловушек, да проделать несколько акробатических трюков.

THE ARENA

Покончив с этим, возвращайтесь к рычагу, открывайте дверь и... не забудьте снова сохраниться у фонтана. Пробежав по небольшому коридорчику, вы окажетесь на Арене, лицом к лицу с первым боссом – Кломпой (см. врезку).

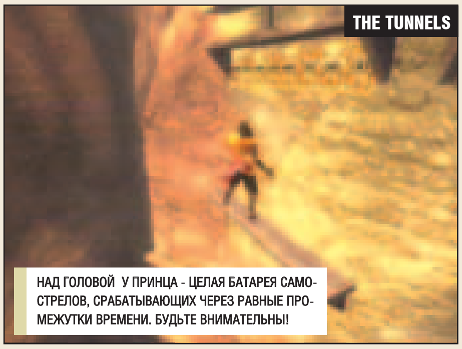
THE ARENA TUNNEL

Едва завершится схватка с первым боссом, Принца сменит его темный двойник. Стало быть, время опять работает против вас. Не мешкая, мчитесь к противоположной платформе и, взбежав по стене, хватайтесь за самый нижний карниз. Дождитесь, когда немного выше появится еще один. С его помощью можно добраться до коридора, где установлена новая ловушка – пресс, реагирующий на движение. Расположен он на самом краю глубокой ямы, а на другой стороне героя поджидает еще одна ловушка. Чтобы избежать увечий, понадобится максимальная собранность и… немного везения. Да, и не забудьте воспользоваться цепью: без нее сигануть через яму не получится. Немного позже на вашем пути встретятся еще два пресса, зато и появится возможность расколотить кое-какую посуду и поправить Темному Принцу стремительно убывающее здоровье. Свернув налево, спуститесь по лестнице и цепью вытащите из стены каменный блок. Дальше – вверх по лестнице, с нее скачите на ближайшую платформу и как можно скорее проходите дальше, пока не закрылась дверь. Еще немного акробатических упражнений – и Принц опять станет самим собой.

THE BALCONIES

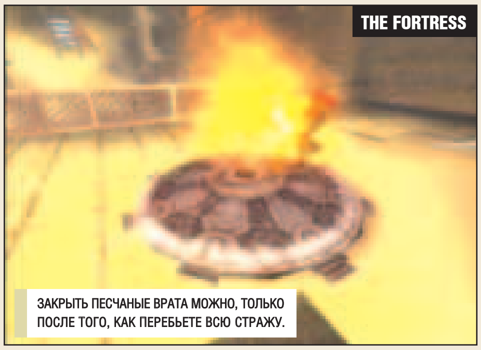
Балкон неподалеку охраняют лучник и стражник. Первого нетрудно убрать при помощи Speed Kill, а вот поединка со вторым, вероятнее всего, не избежать. Если необходимо, подберите меч стражника. По левой стене двигайтесь к следующему балкону, оттуда не так уж далеко до очередных Песчаных Врат (Sand Gate). Всего-то и нужно – немного полазать по отвесным стенам (кинжал – по-прежнему лучший друг начинающего альпиниста), да расправиться с парой-тройкой не ожидающих нападения стражников. Охранника Врат, как обычно, рекомендуется отправить на тот свет без шума и пыли, в противном случае злодей вызовет подмогу. Наконец, закрыв Врата, Принц получит заслуженную награду, The Eye of the Storm. Это колдовство замедляет время, что самым серьезным образом отражается на скорости противников. А вот на Принца оно не действует. Смекаете, что к чему? Но мы отвлеклись… В коридоре одного из окрестных домов околачиваются аж четыре недруга, причем подкрасться к ним незамеченными даже не мечтайте. После боя нажмите на плиту-кнопку и, задействовав The Eye of the Storm, дуйте к открывшейся двери. ■

Продолжение следует...



THE TUNNELS

НАД ГОЛОВОЙ У ПРИНЦА - ЦЕЛАЯ БАТАРЕЯ САМОСТРЕЛОВ, СРАБАТЫВАЮЩИХ ЧЕРЕЗ РАВНЫЕ ПРОМЕЖУТКИ ВРЕМЕНИ. БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!

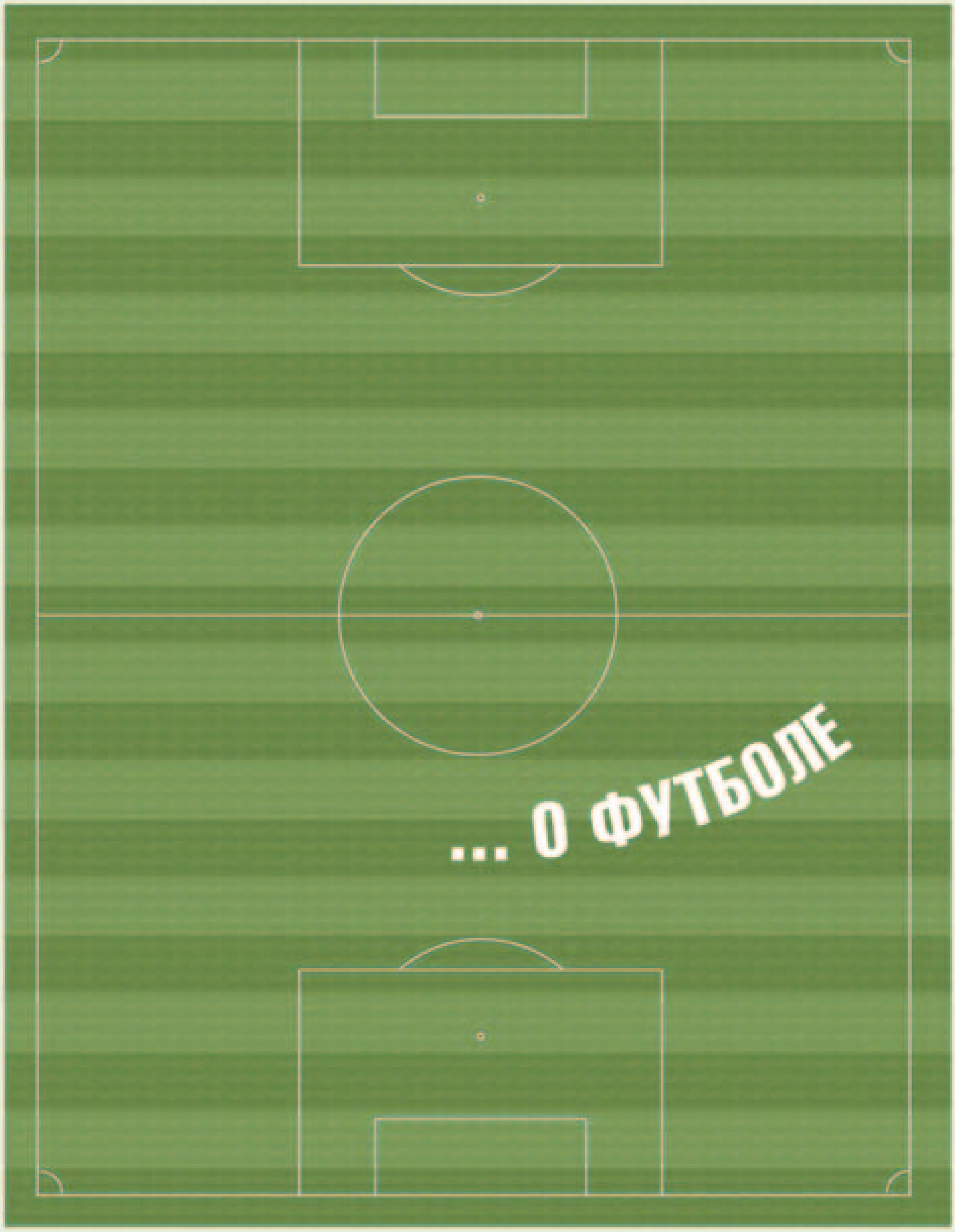


THE FORTRESS

ЗАКРЫТЬ ПЕСЧАНЫЕ ВРАТА МОЖНО, ТОЛЬКО ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПЕРЕБЬЕТЕ ВСЮ СТРАЖУ.

СРАЗУ ЗА АРКОЙ КОЛЕСНИЦА ПРИНЦА ПОДВЕРГНЕТСЯ НАПАДЕНИЮ. ПОСТАРАЙТЕСЬ НЕ ПОТЕРЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ.

THE FORTRESS


... О ФУТБОЛЕ

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

[X360] DEAD OR ALIVE 4

1. Secret Achievements:
0 Gamerscore Points – проиграйте 5 онлайновых поединков подряд;
0 Gamerscore Points – проиграйте 10 онлайновых поединков подряд;
0 Gamerscore Points – проиграйте 20 онлайновых поединков подряд;
0 Gamerscore Points – достигните ранга D в DoA4 Online;
0 Gamerscore Points – достигните ранга E в DoA4 Online;
Achieve a Bronze Star, 10 Gamerscore Points – победите кого-нибудь с серией от 10 до 14 побед в DoA4 Online;
Achieve a Silver Star, 20 Gamerscore Points – победите кого-нибудь с серией от 15 до 19 побед в DoA4 Online;
Achieve a Gold Star, 30 Gamerscore Points. – победите кого-нибудь с серией в 20 или более побед в DoA4 Online;
Play DOA4 for 5 hours – проведите за игрой 5 часов (10 Points);
Play DOA4 for 10 hours – проведите за игрой 10 часов (20 Points);
Play DOA4 for 100 hours – проведите за игрой 100 часов (40 Points).

2. Theatre Mode:
Пройдите Story Mode один раз за любого персонажа, чтобы открыть сам Theatre Mode. Теперь ролики для всех персонажей будут появляться в нем сразу после того, как вы пройдете игру за соответствующего героя.

3. Секретные герои:
Ein и 10 Gamerscore Points – пройдите Story Mode за Hitomi;
Gen Fu и 10 Gamerscore Points – пройдите Story Mode за Eliot;
Leon и 10 Gamerscore Points – пройдите Story Mode за Zack;
Helena и 20 Gamerscore Points – пройдите Story Mode за каждого персонажа;
Tengu и 20 Gamerscore Points – пройдите Time Attack Mode за каждого персонажа;
Spartan-458 и 20 Gamerscore Points – пройдите Story Mode за Helena.

4. Альтернативные костюмы:
Пройдите за любого из указанных персонажей режим Story Mode по одному разу на каждый костюм:
Ayane (4), Bass (2), Bayman (1), Brad Wong (1), Christie (2), Elliot (2), Hayabusa (2), Hayate (2), Helena (3), Hitomi (6), Jann Lee (2), Kasumi (5), Kokoro (5), La Mariposa (3), Leifang (5), Tina (3), Zack (2)
Пройдите за любого из указанных персонажей режим Time Attack по одному разу на каждый костюм:
Ein (2), Genfu (2), Leon (2), Spartan-458 (5)
В скобках после имени персонажа указано общее количество его костюмов.

[PS2] L.A. RUSH

Введите коды во время игры, чтобы получить соответствующие бонусы:
▲, ▼, ◀, ▶, ●, ◀, R2, ▲ – $5,000;
▲, ▼, ◀, ▶, ●, ■, R2, R1, ▲, ▼, ◀, ▶ – All cars in garage pimped;
▲, ▼, ◀, ▶, ■, ▶, ●, ◀ – быстрый трафик;
▲, ▼, ◀, ▶, R2, ■, ▶, R1, ◀ – отключение полиции;
▲, ▼, ◀, ▶, ■, ▲, ▼, ●, ▲ – бесконечное n20;
Введите C-VHARD в качестве имени профиля – No catching up;
Введите C-EASY в качестве имени профиля – медленные соперники.

[DS] TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Доступ к дополнительным миссиям открывается в меню Challenge Mode:
X1: Kyriaki – пройдите игру;
X2: Deftera – пройдите X1: Kyriaki Mission;
X3: Triti – пройдите X2: Deftera Mission;
X4: Tetarti – пройдите X3: Triti Mission;
X5: Pempti – пройдите X4: Tetarti Mission;
X6: Parakevi – пройдите X5: Pempti Mission;
X7: Savato – пройдите X6: Parakevi Mission.

[XBOX] L.A. RUSH

Введите коды во время игры, чтобы получить соответствующие бонусы:

▲, ▼, ◀, ▶, [B], ◀, [A], ▲ – $5,000;
▲, ▼, ◀, ▶, [B], [X], [A], [Y], ▲, ▼, ◀, ▶ – All cars in garage pimped;
▲, ▼, ◀, ▶, [X], ▶, [B], ◀ – быстрый трафик;
▲, ▼, ◀, ▶, [A], [X], ▶, [Y], ◀ – отключение полиции;
▲, ▼, ◀, ▶, [X], ▲, ▼, [B], ▲ – бесконечное n20;

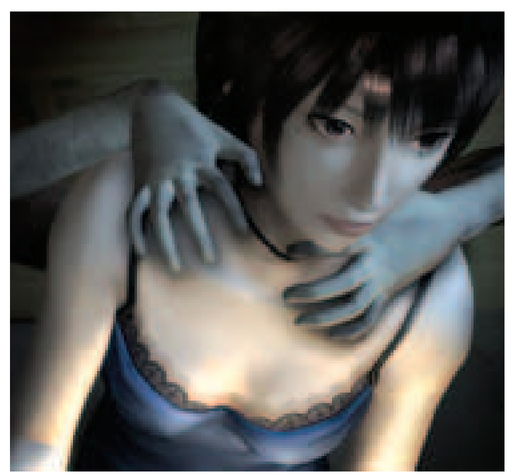
Введите C-VHARD в качестве имени профиля – No catching up;
Введите C-EASY в качестве имени профиля – медленные соперники.

[PS2, XBOX] 25 TO LIFE

Бонус-уровень Beatdown – пройдите все 12 игровых миссий и выполните все Mission Objectives.

[PS2] PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED

Equipped Function: Fs – пройдите все миссии с рейтингом S;
Equipped Function: In – пройдите игру на Nightmare;
Equipped Function: Sn – пройдите игру на Normal;
Equipped Function: Zm – пройдите игру на Normal и поймайте не меньше 100 призраков;
Kei-Browband – пройдите игру на Normal;
Kei-Fox ears – пройдите игру один раз на Hard или трижды на Normal;
Kei-Glasses – пройдите игру дважды на Hard или Nightmare;
Kei-Glasses (white) – завершите Ghost List;
Kei-Yukata (navy) – пройдите игру на Normal;
Kei-Yukata (orange) – пройдите игру дважды на Hard или Nightmare;
Miku-Barrette – пройдите игру на Normal;
Miku-Cat ears – пройдите игру один раз на Hard или трижды на Normal;
Miku-Glasses – пройдите игру дважды на Hard или Nightmare;
Miku-Headband – завершите Ghost List;
Miku-Pinafore dress – пройдите игру на Nightmare или завершите все миссии;
Miku-Yukata (blue) – пройдите игру на Normal;
Miku-Yukata (pink) – пройдите игру дважды на Hard или Nightmare;
Miku-Zero costume – пройдите игру один раз на Hard или трижды на Normal;
Rei-Cat ears – пройдите игру один раз на Hard или трижды на Normal;
Rei-Glasses – пройдите игру дважды на Hard или Nightmare;
Rei-Hair ornament – пройдите игру на Normal;
Rei-Headband – завершите Ghost List;



Rei-Pinafore dress – пройдите игру на Nightmare или завершите все миссии;
Rei-Suit – пройдите игру один раз на Hard или трижды на Normal;
Rei-Yukata (black) – пройдите игру на Normal;
Rei-Yukata (red) – пройдите игру дважды на Hard или Nightmare;
Ruri-Bell – пройдите игру один раз на Hard или трижды на Normal;
Ruri-Ribbon – пройдите игру на Normal;
The concept – пройдите игру на Normal и поймайте не менее 50 призраков;
Trailer – пройдите игру на Normal и поймайте не менее 50 призраков;
Trailer images – пройдите игру на Normal и поймайте не менее 50 призраков;
Upgraded Lens (Crush) – пройдите игру на Normal и поймайте не менее 150 призраков;
Upgraded Lens (Serial) – пройдите все миссии;
Upgraded Lens (Stop) – пройдите игру на Normal.

[PSP] WORLD TOUR SOCCER

Дополнительные команды:

Команда звезд Африки – выиграйте Africa cup;
Сборная звезд Азии и Океании – выиграйте Asia & Oceania Cup;
Сборная Бразилия образца 1970 года – выиграйте все кубки в Cup Mode;
Сборная звезд Европы – выиграйте Euro Cup;
Сборная звезд Северной Америки – выиграйте Americas Cup;
Сборная звезд Южной Америки – выиграйте South Americas Cup;
Сборная звезд мира – выиграйте World Tournament.

[PS2] OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED

1. Код следует вводить во время игры (не ставя ее на паузу). Для возвращения в обычный режим введите код еще раз:

Зажмите L1 и наберите ●, ▲, ▲, ●, ▲ – у всех женских персонажей грудь становится больше.
2. В Exhibition Mode на экране Court Select зажмите L1 и введите код ▲, ▼, ▲, ▼, ◄, ◄, ►, ►, чтобы получить доступ ко всем кортам.

[XBOX] BLITZ: THE LEAGUE

1. Введите следующие коды в меню Extras:
ONFIRE – Ball Trail всегда включен;
BOUNCY – Beach Ball;
PIPPED – Double Unleash Icons
NOTTIRED – отключение выносливости;
CLASHY – Super Clash Mode;
BIGDOGS – Super Unleash Clash Mode;
CHUWAY – кооперативный режим на двух игроков.

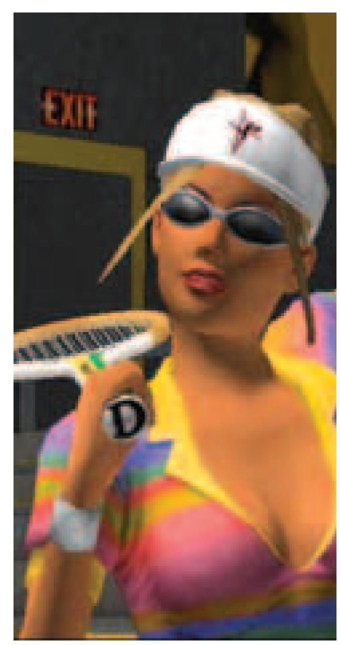
2. Выполните соответствующие условия в режиме Quick Play, чтобы получить бонусы:
Pain – пройдите defending-часть Training Mode;
All or Nothing – наберите не менее 90 yard TD в Single Quick Play Mode;
Big Head – одержите 40 побед в Quick Play Mode;
Bonecrushes – одержите 30 побед в Quick Play Mode;
Buttafingaz – пройдите rushing-часть Training Mode;
David vs. Goliath – победите в Quick Play, не используя pass plays;
Deuces Wild – пройдите receiving-часть Training Mode;
Domination – пройдите prime time-часть Training Mode;
Lucky 7s – пройдите Quick Play, используя только pass plays;
No Injuries – пройдите passing-часть Training Mode;
Windbreakers – забейте пять или больше field goals в Quick Play.

[DS] METROID PRIME PINBALL

1. Чтобы открыть уровень сложности Expert, необходимо один раз пройти Mission Mode.
2. Выполните указанные ниже требования в Multi Mission Mode, чтобы открыть новые столы для игры в Single Mission Mode:

Artifact Temple – соберите двенадцать Artifacts. После того как появится возможность перенестись на другой уровень, выберите Artifact Temple, что сделает его доступным и в Single Mission;
Impact Crater – пройдите six-ball mini-game в Artifact Temple и выберите Impact Crater. Победите Metroid Prime;
Phazon Mines – победите Omega Pirate;
Phendrana Drifts – победите Thardus.

[PS2] OUTLAW TENNIS



1. Бонусные корты:
Apocalypse – пройдите все 16 Tour Modes;
Slaughterhouse – выполните все Drills для всех персонажей.

2. Персонажи:
Afrodite – пройдите Vinny's Tour Mode;
Bruce – пройдите Luther's Tour Mode;
Harley – пройдите Afrodite's Tour Mode;
Ice Trey – пройдите Shawnee's Tour Mode;
Kiku – пройдите Donna's Tour Mode;
Lizzy – пройдите Harley's Tour Mode;
Luther – пройдите Ice Trey's Tour Mode;
Natasha – пройдите Summer's Tour Mode;
Shawnee – пройдите Sven's Tour Mode;
Sven – пройдите Killer's Tour Mode;
Tommy – пройдите Kiku's Tour Mode;
Vinny – пройдите El Suave's Tour Mode;
Heavy G. – пройдите все 16 Tour Modes;
Ball Boy – выполните все Drills для всех 16 персонажей.

[GBA] YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

Challenge 1 (открытие Challenge Mode) – одержите победу во втором сражении с Баузером.
Challenge 2, 3 и 4 – целиком соберите Egg Gallery. Для этого нужно разыскать и добыть все фрукты на уровнях в Story mode.
Final Challenge Marble – соберите все золотые медали на всех уровнях в Story Mode.

XBOX

[XBOX] TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

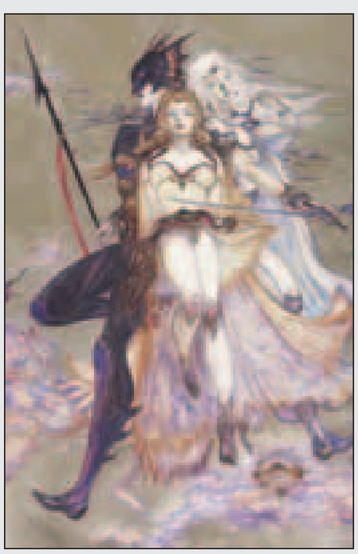
1. Введите приведенные ниже пароли в Cheats Menu:
JARMIE – все уровни Story Mode станут открытыми;
the_condor – Matt Hoffman;
2them00n – Moon Gravity;
grindXpert – идеальный balance;
2wheels! – идеальный manual;
h!tchar!de – идеальный skitch;
help1nghand – Mindy;
sirius-DJ – Jason Ellis.

2. Персонажи:
Baller – пройдите Story Mode на 100%;
Barber – пройдите все миссии Skate Ranch;
Billy Joe – пройдите Classic Mode на уровне сложности Normal;
Boone – пройдите Classic Mode на уровне сложности Normal;
Boone in Breifs – выполните все Gaps;
Camera Guy – пройдите Story Mode на 100%;
Carnival Guy – пройдите все миссии Skate Ranch;
Chloe – пройдите Story Mode на 100%;
Dave Successfully – пройдите Classic Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Downtown Guy #1 – пройдите все миссии Skate Ranch;
Downtown Guy #2 – пройдите Classic Mode на 100%;
French Guy – пройдите все миссии Skate Ranch;
Graffiti Guy – пройдите Classic Mode на 100%;
Hardhat Guy – пройдите Classic Mode на 100%;
Iggy – пройдите Classic Mode на уровне сложности Normal;
Jason Ellis – пройдите Story Mode на уровне сложности Normal;
Jimbo – пройдите Story Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Little John – пройдите Story Mode на уровне сложности Normal;
Master Zen – пройдите Classic Mode на 100%;
Matt Hoffman – пройдите Classic Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Mega – пройдите Story Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Mindy – пройдите Story Mode на уровне сложности Easy;
Murphy – пройдите Story Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Oil Rig Woker – выполните все Gaps;
Performer – выполните все Gaps;
Police Man – выполните все Gaps;
Robot Tony – пройдите Story Mode на уровне сложности Easy;
Welder – пройдите Story Mode на 100%.

EASTER EGGS

[GBA] FINAL FANTASY IV ADVANCE

Достигните Underworld. Получив доступ к оружейной (после победы над Goblez в Crystal Room), идите вниз в Weapon/Armor Room и зайдите за колонну, что стоит между двумя прилавками. Оттуда идите наверх и попадете в секретную комнату Lali Ho Pub. Направляйтесь направо, туда, где на полу есть темные отметки. Пройдите сквозь стену и спускайтесь вниз, чтобы попасть в офис разработчиков Final Fantasy IV образца 1991 года, где можно пообщаться с создателями оригинальной игры.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

СТРАНА ИГР и UP rus ПРЕДСТАВЛЯЮТ КОНКУРС!

«Через тернии к звездам»!

НА КОНУ лицензионные DVD с фильмом «Миссия Серенити»!

1. Телесериал «Светлячок», на основе которого снят фильм «Миссия Серенити», был...
а) 14-серийным;
б) 15-серийным;
в) 16-серийным.

2. Полнометражный фильм «Миссия Серенити» был снят как...
а) предыстория исходного сериала;
б) альтернативная версия;
в) прямое продолжение.

3. В полнометражном фильме все основные герои...
а) сыграны теми же актерами, что и в ТВ-сериале «Светлячок»;
б) заменены новыми;
в) геройски погибли.

УСЛОВИЯ

Всего-то и нужно: выбрать правильные ответы на наши несложные вопросы и отправить их по адресу serenity@gameland.ru до 1 мая 2006 года с пометкой в теме письма (или на конверте) «Через тернии к звездам (конкурс)».

Бумажные письма шлите на адрес редакции (указан в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и обратный адрес. Удачи!

ЖЕЛЕЗО

Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

СТИЛЬНЫЕ КОМПЛЕКТЫ 5.1 ОТ SVEN

Две новые 5.1-канальные акустические системы в стиле hi-tech выпустила отечественная компания SVEN. Представленные модели HT-408 и HT-415 оснащены кабелями со специальной расцветкой, позволяющей избежать ошибок при подключении, подробными инструкциями и пультами дистанционного управления. Новинки можно приобрести в двух цветовых вариантах – серебристом и черном. Сателлиты обеих систем можно установить на полки, закрепить на стене или на специальной подставке. От младшей модели акустика с индексом HT-415 отличается наличием четырехполосного эквалайзера и возможностью легкой фиксации колонок в угловых нишах. В продаже оба комплекта появились в феврале. Стоимость HT-408 составляет $85, а HT-415 – $95. ■

КАРМАННЫЙ МУЛЬТИМЕДИА-ЦЕНТР

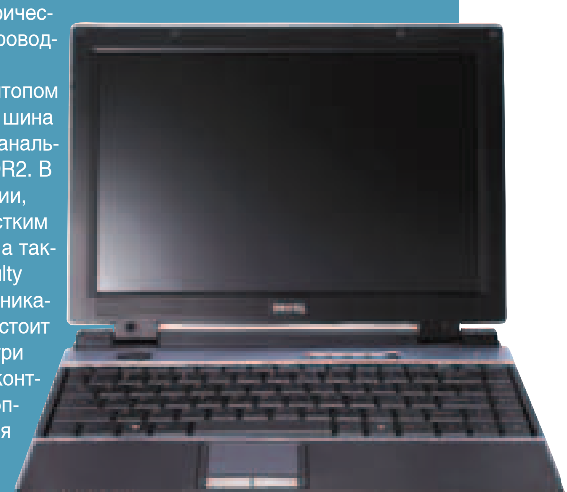
Оригинальное устройство – миниатюрный цифровой аудио- и видеомагнитофон TViX mini – представила компания DViCO. В основе такого мультимедиа-плеера лежит 2.5-дюймовый винчестер и высокопроизводительный чип от Sigma Designs. Новинка позволяет воспроизводить большинство современных цифровых форматов, такие как MP3, WMA, MPEG1, MPEG2 и MPEG4 (DivX, XVID), AVI, VOB (файлы DVD), а также графические материалы в JPEG. Благодаря полноценному набору разъемов (S-video, композитный, компонентный, аудиовыходы) симпатичный гаджет находит «общий язык» с телевизорами, домашними кинотеатрами, проекционным оборудованием и плазменными панелями. Кроме того, TViX mini дает возможность копировать на себя информацию с внешних USB-носителей без использования ПК – с цифровых фотоаппаратов и видеокамер, кардридеров, MP3-плееров и т.д. Все это размещается на встроенном винчестере объемом 120 Гбайт. Размеры устройства сравнимы с габаритами сотового телефона (82x127.5x20 мм), а вес составляет 180 г. Появление TViX-mini ожидается в марте, цена его пока неизвестна. ■

НОУТБУК ОТ NEC С ШИРОКОФОРМАТНЫМ ДИСПЛЕЕМ

Компания NEC выпустила новый лэптоп бизнес-класса – модель S950. Устройство весит всего 2 кг и оснащается широкоформатной (16:10) 14-дюймовой матрицей с разрешением 1280x768 пикселей. Ноутбук оборудован тремя разъемами USB 2.0, одним портом Firewire, содержит встроенный адаптер беспроводной связи (Wi-Fi 802.11b/g и Bluetooth) и гигабитный сетевой контроллер (Ethernet 1000 Мбит/с), а также кардридер 5-в-1. NEC S950 комплектуется жесткими дисками емкостью от 40 до 100 Гбайт, процессорами Intel Pentium M с тактовой частотой до 2.26 ГГц и поддерживает до 2 Гбайт DDR2-памяти. Графический адаптер GMA 900 встроен в чипсет переносного компьютера. Модель ожидается на прилавках российских магазинов в начале весны, рекомендованные цены на нее составят от $1300 до $1600. ■

ДВУХЪЯДЕРНЫЙ «МАЛЫШ» ОТ BENQ

Любопытный ноутбук, оснащенный двухъядерным процессором Intel Core Duo, выпустила компания BenQ. «Изюминка» модели Joybook S61 заключена в массе мобильного ПК – его вес всего лишь 1.6 кг (со стандартной батареей). Привлекает внимание также эргономичная клавиатура, которая имеет увеличенный размер кнопок и изогнутый нижний край. Устройство оборудовано 12.1-дюймовым экраном с разрешением 1280x800 пикселей, причем матрица, как заявляет производитель, способна поддерживать яркость 200 кд/кв.м без увеличения энергопотребления. Joybook S61 пригодится и при проведении презентаций – функция QPresentanion автоматически распознает подключенный проектор и без ручных настроек устанавливает оптимальное разрешение 1024x768. Ноутбук построен на базе платформы Intel Centrino Duo, в состав которой входит двухъядерный процессор Core Duo T2300, чипсет 945GM со встроенным графическим ядром GMA 950 и беспроводной Wi-Fi-модуль Intel PRO/Wireless 3945ABG. Лэптопом поддерживается системная шина с частотой 667 МГц и двухканальная оперативная память DDR2. В зависимости от модификации, новинка поставляется с жестким диском на 60 или 80 Гбайт, а также DVD-приводом Super Multy или Dual DL. В числе коммуникационных возможностей ПК стоит отметить кардридер 5-в-1, три порта USB 2.0 и BlueTooth-контроллер, устанавливаемый опционально. Сроки появления ноутбука в продаже и его ориентировочная цена пока неизвестны. ■



БЮДЖЕТНАЯ ГРАФИКА ОТ GIGABYTE

Видеокарту для тех, кто не готов тратить на графический адаптер больше $100-120, представила компания Gigabyte. Модель GV-NX73G128D базируется на чипе NVIDIA 7300GS, поддерживает Shader Model 3.0, HDR и операционную систему Microsoft Vista. Частоты ядра/памяти новинки составляют 550/810 МГц, а GPU, сделанный по нормам 90-нм техпроцесса, имеет 4 пиксельных и 3 вертексных конвейера. Примечательной особенностью карты от Gigabyte является бесшумная пассивная система охлаждения Screen-Cooling. Ориентировочная цена на модель от Gigabyte пока неизвестна, однако, по данным NVIDIA, рекомендованная стоимость плат с чипом GeForce 7300GS составляет $99, а в продаже они появятся с февраля. ■

ЖК-МОНИТОРЫ ACER FERRARI СО ВСТРОЕННЫМ TV-ТЮНЕРОМ

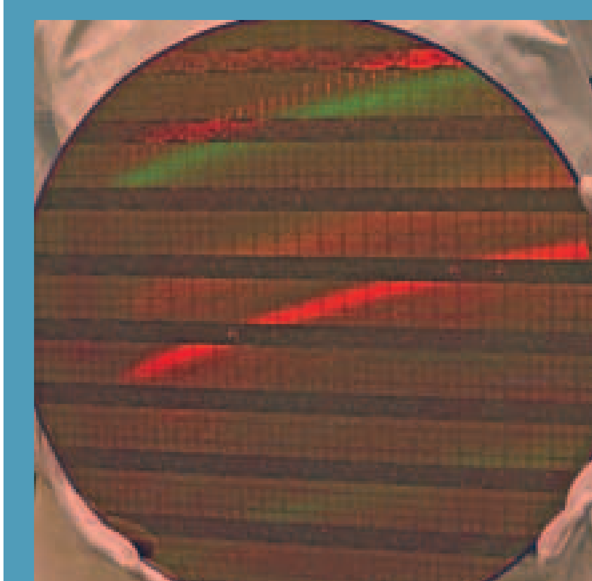
Вслед за ноутбуками, на четвертый год сотрудничества компаний Acer и всем известной итальянской команды Формулы-1, появились мониторы серии Ferrari. Особенностью этих моделей, помимо запоминающегося внешнего вида, является встроенный ТВ-тюнер с пультом дистанционного управления. ЖК-дисплей F-17, выполненный в корпусе с полированным акриловым покрытием, обладает 17-дюймовым экраном с разрешением 1280x1024. Яркость TN+Film-матрицы составляет 400 кд/кв.м, контрастность – 500:1, углы обзора по вертикали/горизонтали 130 и 140 градусов, а время реакции пикселя – 8 мс. Модель оснащена не только аналоговым (D-Sub) и цифровым портом (DVI-D), но также разъемами AV (S-video и композитный), SCART и кабелем для ТВ-антенны. Монитор оборудован двумя встроенными стереодинамиками. Что касается F-19, то от младшей модели эта Ferrari отличается возросшим размером дисплея по диагонали – 19 дюймов, матрицей S-IPS+ CrystalBrite и контрастностью 550:1. Широкоформатный F-20 оснащен панелью Super-IPS с разрешением 1680x1050 точек, увеличенными до 160 градусов углами обзора и контрастностью 800:1. Рекомендованные розничные цены на F-17, F-19 и F-20 составляют $578, $710 и $992 соответственно, мониторы уже можно встретить на прилавках российских магазинов. ■

МЫШЬ С ПОТАЙНЫМ ОТСЕКОМ

Для любителей брать мышь с собой в дорогу выпущена очередная беспроводная модель с миниатюрным «багажником». Изобретение японской компании Elecom под названием M-D7UR Wireless Mouse имеет специальный отсек (в верхней части манипулятора), куда в поездке можно положить USB-ресивер, чтобы тот не потерялся. Симпатичный «грызун» представлен сразу в шести вариантах расцветки корпуса, оснащен тремя кнопками и сенсором с разрешением 800 dpi. Питается устройство от одной AAA-батарейки. Мышь обладает размерами 59x108.3x37.5 мм и весом 92 грамма. Модель уже продается по цене около $40. ■

INTEL ОСВАИВАЕТ 45-НАНОМЕТРОВУЮ ТЕХНОЛОГИЮ

Компания Intel в очередной раз подтверждает намерение следовать закону Гордона Мура, обновляя производственные процессы каждые два года. Как стало известно в конце зимы 2006 года, инженеры электронного гиганта создали первую в мире полностью работоспособную микросхему статической памяти (SRAM, Static Random Access Memory), изготовленную по 45-нанометровой производственной технологии. Ток утечки в подобном чипе снижен более чем в пять раз по сравнению с 65-нм CPU, выпускающимися сейчас, а транзисторов такой камень содержит более 1 миллиарда. Новый техпроцесс позволит увеличить время автономной работы мобильных устройств, а также откроет новые возможности для создания компактных платформ с расширенной функциональностью. Промышленное производство 45-нм чипов ожидается в 2007 году. ■



ШВЕЙЦАРСКИЙ НОЖ С MP3-ПЛЕЕРОМ

Разработчики легендарных армейских ножей из Швейцарии Victorinox идут в ногу со временем. Теперь эти предметы можно заказать не только с отверткой или пилкой для ногтей, но и с интегрированным MP3-плеером. Музыкальная «шкатулка» размещается в ручке перочинного ножа Swiss Bit S.Beat MP3. Объем памяти любопытного гаджета составляет 1 Гбайт, он поддерживает форматы MP3, WAV и WMA, оснащен FM-радиоприемником и диктофоном. Время автономной работы составляет 8 часов, а ориентировочная цена – $161. ■

Иван Макаренко /imac@inbox.ru/

СКОЛЬКО ВАМ ЯДЕР ДЛЯ ПРОЦЕССОРА?

Многие пользователи, далекие от компьютерной техники, процессором иногда называют системный блок со всем его содержимым. Более опытные, оценивают CPU по высокой тактовой частоте и объему кэша. Споры вокруг конфигураций «классический» Intel или «альтернативный» AMD разгораются не меньше, чем вокруг футбола. Так что же сегодня означает эта маленькая микросхема для игр и приложений? Попробуем выяснить.

Список тестируемого оборудования

1. Intel Celeron D 336
2. AMD Sempron 64 3000+ (S939)
3. Intel Pentium 4 521
4. AMD Athlon 64 3000+
5. Intel Pentium 4 630
6. AMD Athlon 64 3800+
7. AMD Athlon 64 X2 3800+
8. Intel Pentium D 820
9. Intel Pentium 4 670
10. AMD Athlon 64 FX-57
11. AMD Athlon 64 FX-60

Тестовый стенд Intel

Материнская плата: ASUS P5WD2
Видеокарта: GigaByte GeForce 7800GT PCI-E 256 Мбайт
Кулер: Intel Box
Память: 2 x 1 Гбайт Corsair DDR-II PC-5300
HDD: Samsung HD160JJ SATA-II 160 Гбайт
БП: Thermaltake PurePower 680 Вт
Оптический привод: Toshiba SD-R6372
Драйвера: ForceWare 81.94

Для теста мы выбрали восемь современных моделей процессоров от Intel и AMD из нижней и средней ценовой категории. Мы специально решили взять именно этот сегмент, так как он наиболее востребован среди геймеров. Но чтобы вам было с чем сравнивать, мы рассмотрели и три «драгоценных камня» Hi-End-класса, прошедших под грифом «вне конкурса». А для начала, как обычно, немного теории.

РАЗЪЕМ

Когда устройство не состыковывается с разъемом, для него вроде бы предназначенным, вопросы у покупателей неизбежны. Производители процессоров – Intel и AMD – традиционно «разрешают» себе выпускать механически несовместимые с идеологическим противником комплектующие. Причем в рамках своих торговых линеек полупроводниковые гиганты частенько вынуждают пользователя при апгрейде менять не только «камень», но и материнскую плату, а иногда и память. На современном этапе развития более всего актуальны CPU с разъемами LGA775 (Intel) и Socket 939 (AMD), позволяющие сконструировать «машину» на базе системной логики с архитектурой PCI-Express. Если абстрагироваться от скоростных характеристик, то плюсом рассматриваемых CPU от AMD (Socket 939) является низкое тепловыделение, что означает менее строгие требования к охлаждению и к скорости вращения кулера. Процессоры же от Intel (LGA775) совместимы с современной и более дешевой памятью DDR2 и не так подвержены поломкам при монтаже благодаря контактным площадкам на корпусе (вместо тонких «ножек» AMD).

ЧАСТОТА

Долгие годы «народным» критерием производительности являлась тактовая частота. Однако ситуация изменилась с популяризацией чипов от AMD. В свое время эта компания отставала от Intel по данному параметру, но за счет более эффективной архитектуры «Атлоны» и «Семпроны» в большинстве приложений демонстрировали производительность на уровне более высокочастотных «Пентиумов» и «Селеронов». В результате AMD ввела PR-рейтинг (Pentium Rating), указывая после названия модельной линейки индексы (3000+ и т.д.). Впоследствии Intel также пересмотрела свою политику «гонки мегагерц», пронумеровав свою продукцию серийными номерами.

ДВА ИЛИ ОДНО ЯДРО?

Компания Intel несколько отстала от AMD в разработке двухъядерных CPU для домашнего использования. Но сегодня на рынке присутствуют соответствующие решения от обоих производителей. Обозначаются они Intel Pentium D и Athlon 64 X2. Однако для совместимости с двухъядерными моделями (Pentium D) пользователям необходимо было сменить материнскую плату, тогда как для поддержки Athlon 64 X2 системной логике с разъемом Socket 939 требовалось лишь обновление BIOS'a.

64 БИТА

Внедрение в современных CPU поддержки 64-разрядных операционных систем пока ничего не дало геймерам, помимо проблем с поиском соответствующих драйверов. В играх производительность процессоров Athlon 64 и Pentium 4 в 64-битной Windows оказывается равной или чуть меньше аналогичных показателей, полученных в 32-битной версии ОС. По этой причине отложим рассмотрение этого вопроса до светлого будущего.

МЕТОДИКА ИЗМЕРЕНИЙ

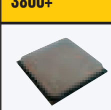
Игры сейчас значительно сильнее зависят от мощности графического адаптера, нежели от процессора. И чтобы разница между производительностью «камней» была более ощутимой, приходится использовать достаточно скромные разрешения (1024x768 или 800x600) и отключать сглаживание и анизотропную фильтрацию. Выставив 1600x1200 точек и включив AA и AF, мы получим практически одинаковые значения fps.
В рамках теста были использованы две наиболее актуальные платформы, базирующиеся на чипсетах Intel 955X (разъем LGA775 для Intel) и NVIDIA nForce 4 SLI (Socket 939 для AMD). Каждый процессор был протестирован в следующих играх: Quake 4, Quake 3, Unreal Tournament 2004, Call of Duty 2 и Half-Life 2. Кроме того, мы исследовали наши «камни» на скорость выполнения часто используемых операций в Adobe Photoshop CS2 (бенчмарк ps7bench 2.0, файл 100 Мбайт). Не забыли мы про время архивации файлов, а также оценили скорость кодирования звука и видео.

INTEL CELERON D 336

Более ранние поколения «Селеронов» из-за низкой скорости были противопоказаны для игр, а вот CPU с индексом D ведут себя в интересующих нас приложениях весьма достойно. Бюджетный процессор от Intel функционирует на частоте 2.8 ГГц, оснащен кэшем второго уровня 256 Кбайт и умеет работать с 64-разрядными приложениями (в соответствующих ОС) благодаря наличию EM64T. Несмотря на стабильно послед-

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, http://www.nix.ru), а также российским представительствам AMD и Intel.

Технические характеристики	Intel Celeron D 336	AMD Sempron 64 3000+ (S939)	Intel Pentium 4 521	AMD Athlon 64 3000+	Intel Pentium 4 630	AMD Athlon 64 F-60	AMD Athlon 64 3800+	AMD Athlon 64 X2 3800+	Intel Pentium D 820	Intel Pentium 4 670	AMD Athlon 64 FX-57
											
Частота, ГГц	2.8	1.8	2.8	1.8	3.0	2.6	2.4	2.0	2.8	3.8	2.8
Разъем	LGA775	Socket 939	LGA775	Socket 939	LGA775	Socket 939	Socket 939	Socket 939	LGA775	LGA775	Socket 939
Количество ядер	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1
Частота шины, МГц	533	1000 (HT)	800	1000 (HT)	800	1000 (HT)	1000 (HT)	1000 (HT)	800	800	1000 (HT)
Размер L2 кэша, Кбайт	256	128	1024	512	2048	2048	512	2x512	2x1024	2048	1024
Техпроцесс, нм	90 (Prescott)	90 (Venice)	90 (Prescott)	90 (Venice)	90 (Prescott2M)	90 (Toledo)	90 (Venice)	90 (Manchester)	90 (Smithfield)	90 (Prescott2M)	90 (San Diego)

INTEL CELERON D 336
★★★ ★❍ $80

AMD SEMPRON 64 3000+ SOCKET 939
★★★★★❍ $107

INTEL PENTIUM 4 521
★★★★ ❍ $172

ние места, которые оккупировала данная модель в тестировании, сколько-нибудь существенное отставание заметно лишь в Half-Life 2. Процессорозависимый движок этой игры чутко реагирует на меньший по сравнению с Intel Pentium 4 521 объем кэша и частоту шины, что выливается в 14% отставание. В остальных играх проигрыш Celeron D 336 весьма невелик. Вряд ли он окажется критичным и на высоких разрешениях, поэтому, собирая платформу на базе Intel, присмотритесь к этому недорогому «камню» с отличным разгонным потенциалом.

AMD SEMPRON 64 3000+ SOCKET 939

Перед вами первый AMD Sempron для разъема Socket 939. По многим параметрам этот процессор является полноценным Athlon 64 3000+ на ядре Venice. От старшей модификации он унаследовал двухканальный контроллер памяти и гигагерцовую шину HyperTransport. Отличие лишь в урезанной до 128 Кбайт кэш-памяти второго уровня. Как можно заметить на графиках, на производительности такое удешевление сказывается не очень сильно, хотя дефицит кэша все же заметен (скорость падает на 5-10%). Стоимость этого CPU такая же, как и для совместимых с Socket 754 его одноканальных «собратьев», что автоматически делает эту модель крайне интересной для пользователей. Основной плюс заключается даже не в возросшей скорости, а в возможности собрать систему на самой современной платформе AMD, потратив на процессор и материнскую плату сумму, не превышающую $200.

INTEL PENTIUM 4 521

Процессор среднего ценового диапазона от компании Intel. Однако в игровых приложениях он продемонстрировал производительность, которая скорее свойственна для бюджетного сегмента. Модель оснащена всеми современными технологиями Intel: функция снижения тактовой частоты при работе в спокойном режиме Enhanced Intel SpeedStep (EIST), защита от вирусных атак, связанных с переполнением буфера NX-бит (у AMD есть аналог EVP), а также поддержка 64-битных операционных систем EM64T. По сравнению с Celeron D 336 размер кэш-памяти второго уровня увеличен в четыре раза, до 1 Мбайта, а функционирует Pentium 4 521 на такой же частоте (2.8 ГГц). Если вы не занимаетесь оверклокингом (а разогнать модель при хорошей системе охлаждения можно до стабильных 4-4.1 ГГц), то вам лучше обратить внимание на другие модели CPU.

AMD ATHLON 64 3000+

Младшая модель в линейке Athlon 64 является на сегодняшний день, пожалуй, наиболее популярным CPU производства компании AMD. Результаты наших тестов убедительно подтверждают эту тенденцию – всех соперников в ценовом диапазоне до $200 Athlon 64 3000+ укладывает на обе лопатки. В основе этого любопытного «камешка» лежит ядро Venice. Надо сказать, что модель встречается также на базе ядра Winchester, которое отличается не таким хорошим разгонным потенциалом. Поэтому выбирать лучше «Венецию», которую можно узнать по маркировке: в конце буквенно-цифрового индекса должно быть написано BW (степпинг E6) или BP (E6). Базовая частота CPU – 1800 МГц, а разогнать его можно до 2700 МГц и выше (если попадется удачный «камень»), причем значения 2400-2500 МГц без труда даются практически всем экземплярам. Кроме того, Athlon 64 3000+ очень удачный процессор и с точки зрения тепловыделения. С разогнанным «камнем» вполне справляется алюминиевый кулер GlacialTech Igloo 7200 Pro за $10.

INTEL PENTIUM 4 630

В отличие от Pentium 4 521, в основе этого процессора лежит ядро Prescott2M. Помимо увеличенного в два раза объема кэш-

Тестовый стенд AMD

Материнская плата:
MSI K8N Diamond

Видеокарта:
GigaByte GeForce 7800 GT PCI-E 256 Мбайт

Кулеры:
GlacialTech Igloo 7200 Pro, AMD Box

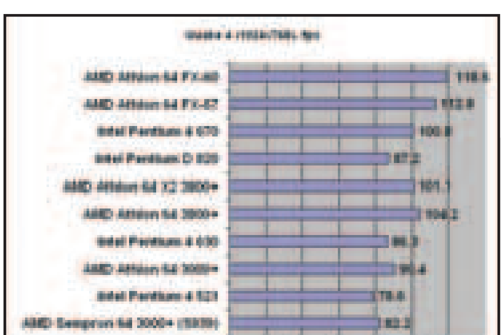
Память:
2x1 Гбайт Samsung DDR400

HDD:
Samsung HD160JJ SATA-II 160 Гбайт

БП:
Thermaltake PurePower 680 Вт

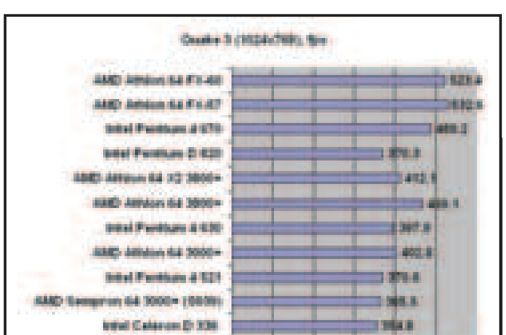
Оптический привод:
Toshiba SD-R6372

Драйвера:
ForceWare 81.94



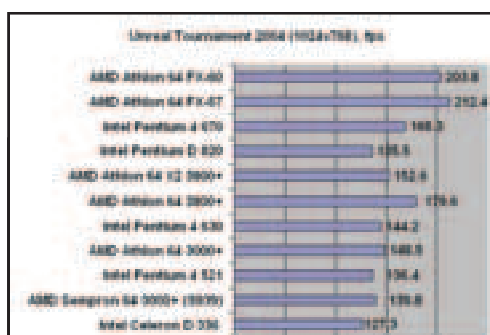
Quake 4

В основе игры лежит модифицированный движок Doom 3, «неравнодушный», прежде всего, к видеокарте. Однако Q4 позволяет разглядеть тенденцию: процессоры компании AMD имеют весьма заметное преимущество над моделями от Intel.



Quake 3

«Вечно молодой» Q3 позволяет моделям от Intel на равных соперничать с процессорами от AMD, а Intel Pentium 4 670 умудряется опередить своего конкурента – Athlon 64 3800+.



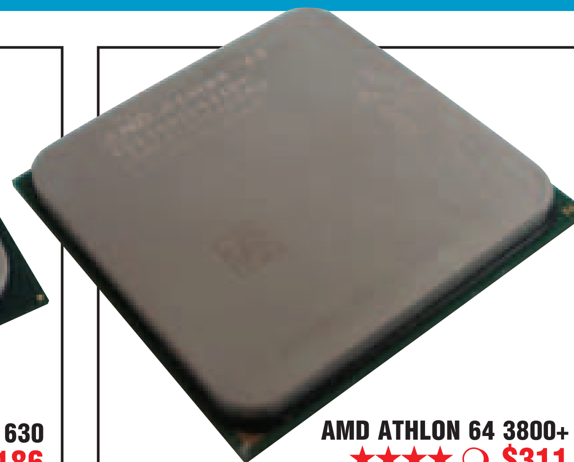
Unreal Tournament 2004

Каких-либо сюрпризов Unreal Tournament 2004 не преподнес – уверенная победа AMD во всех ценовых категориях.

Иван Макаренко /imac@inbox.ru/

AMD ATHLON 64 3000+
★★★★☆ ❍ $170

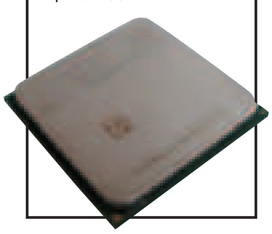
INTEL PENTIUM 4 630
★★★★ ❍ $186



AMD ATHLON 64 3800+
★★★★ ❍ $311

Дефицитный пенсионер

Несмотря на всенародную любовь к CPU AMD Athlon 64 3000+, компания AMD постепенно сворачивает его производство, предлагая замену в виде Sempron 64 3000+ (Socket 939). Дефицит вызвал рост цен – если осенью Athlon 64 3000+ (версия без кулера и упаковки) продавался за $130-140, то в 2006 году купить этот любопытный «камешек» можно было лишь за $170-200.



памяти второго уровня (до 2 Мбайт), каких-либо серьезных технологических новшеств оно с собой не несет. Pentium 4 630 функционирует на частоте 3.0 ГГц и поддерживает частоту шины 800 МГц. В Quake 3 и Call of Duty 2 эта модель практически догоняет Athlon 64 3000+, но в остальных трех играх более дешевый представитель AMD уже заметно опережает своего соперника. Как мы знаем по опыту, этот процессор хорошо разгоняется, вплоть до 4.2-4.3 МГц, однако штатная система охлаждения Intel Box, которая использовалась в этом тесте, позволяет достичь лишь 4.0 ГГц. В дальнейшем наблюдается так называемый троттлинг – ядро нагревается до 75 градусов и частота принудительно сбрасывается на меньшее значение.

AMD ATHLON 64 3800+

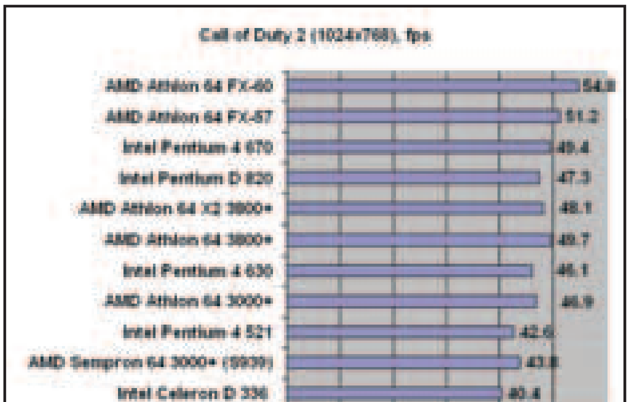
По сути это лишь более продвинутая версия Athlon 64 3000+ – множитель заблокирован в сторону уменьшения на значении 11, тогда как у «трехтысячного» – на 9. Если посмотреть на результаты измерений, видно, что данная модель занимает второе место среди участников теста. По этой причине она должна стать прекрасным выбором пользователей, не желающих заниматься оверклокингом. Отдавая $311, вы получите гарантированно высокую производительность. Но для желающих получить максимум за меньшие деньги, Athlon 64 3800+ вряд ли подойдет – до частоты 2400 МГц разгоняются 99% экземпляров Athlon 64 3000+. Если же вы планируете покупку такого процессора – помните, что модель встречается также на базе 0.13-мкм ядра Newcastle, а это означает большее тепловыделение и меньший оверклокерский потенциал.

AMD ATHLON 64 X2 3800+

Наиболее заметным событием процессорного рынка в 2005 году стало появление «домашних» двухъядерных CPU, предназначенных уже не для серверов и рабочих станций. Основная область применения подобных моделей – кодирование медиафайлов, сжатие информации – все это очень неплохо поддается распараллеливанию. А что же в играх? Как известно, в следующем поколении приставок (Sony PS3, Microsoft Xbox 360, Nintendo Revolution) используются многоядерные CPU, а значит, и разработчики игр планируют задействовать эти мощности в своих новых проектах. И не только планируют. Посмотрите на результаты наших измерений в новейшем шутере Quake 4. Модель Athlon 64 X2 3800+ функционирует на частоте 2.0 ГГц, но вплотную приближается к 2.4-гигагерцовому Athlon 64 3800+! Подобная тенденция наблюдается и в Call of Duty 2.

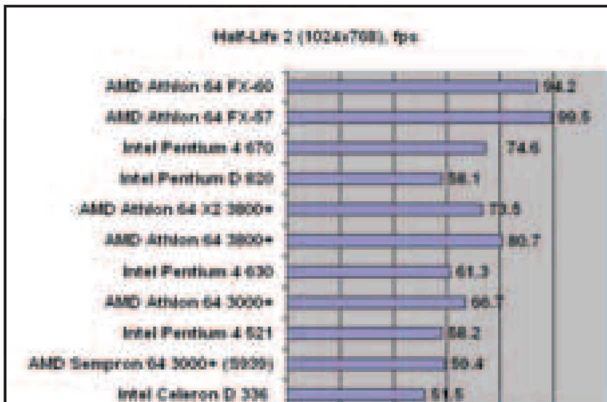
INTEL PENTIUM D 820

Pentium D 820 – это младшая модель CPU, построенного на базе двухъядерной архитектуры компании Intel. Чип с кодовым именем Smithfield объединяет в себе два ядра Prescott, каждое из которых функционирует на частоте 2.8 ГГц. Учитывая достаточно невысокую для подобной конструкции цену, инженеры максимально разгрузили процессор от всяких полезных функций. Во-первых, Pentium D 820 лишен поддержки технологии Hyper-Threading, а во-вторых, он не поддерживает Enhanced Intel SpeedStep. Если Athlon 64 X2 3800+ (с использованием штатного кулера) сумел разогнаться у нас с 2 ГГц до 2.4 ГГц, то Pentium D 820 «разрешил» увеличить свою частоту лишь на 10%, до 3100 МГц. Измеренные значения производительности D 820 показали правильность наших предположений – Quake 4 и Call of Duty 2 действительно умеют эффективно работать с двухъядерными CPU.



Call of Duty 2

Call of Duty 2 – самая тяжелая игра для наших систем. Невысокие значения fps и практически полная зависимость от видеокарты, а не от процессора. Но если присмотреться, то можно разглядеть (как и в Quake 4) умение движка второй части эпоса эффективно работать с двухъядерниками.



Half-Life 2

Half-Life 2 позволяет хорошо оценить производительность в таких многопользовательских играх, как Counter-Strike: Source и Condition Zero. Зависимость от процессора тут, пожалуй, наибольшая среди всех игр – Athlon 64 FX-57 демонстрирует почти двукратное преимущество над Celeron D 336.

AMD ATHLON 64 X2 3800+
★★★★★ ❍ $301

INTEL PENTIUM D 820
★★★★ ❍ $242

INTEL PENTIUM 4 670
❍ $647

Яичницу на AMD больше не жарят

Долгое время AMD лишь копировала удачные шаги Intel, довольствуясь крайне небольшим процентом бюджетного сегмента рынка. Процессоры поколения K7 (Socket A) Athlon XP Thunderbird, а затем и Palomino, в свое время оказались достаточно распространенными, однако принесли AMD славу производителя горячих и весьма часто сгорающих CPU (автоматическое выключение при перегреве работало не на всех платах). К тому же эти «камни» серьезно отставали по тактовым частотам от изделий Intel, что заставило AMD ввести систему рейтинговых обозначений, привязанную к частоте конкурента. Восхождение компании AMD началось с освоения 0.13 мкм техпроцесса, по которому был произведен Athlon XP Thoroughbred. Температура процессора под нагрузкой значительно снизилась, что позволило добиться отличной «разгоняемости» и привлечь к этому семейству компьютерных энтузиастов. Однако оставался такой неприятный конструктивный момент, как открытое ядро кристалла, которое можно было легко повредить неаккуратной установкой кулера. Решающий удар по монополии Intel был нанесен в апреле 2003 года, когда на свет появилось поколение AMD K8 – первые в мире 64-разрядные процессоры для настольных систем. Они уже обладали защищенным ядром и великолепной производительностью в играх.

В остальных играх скоростные возможности этого процессора практически в точности повторили данные, полученные с Pentium 4 521, который функционирует на той же частоте 2.8 ГГц.

INTEL PENTIUM 4 670

Появившийся в мае 2005 года Pentium 4 670 поставил точку в многолетней гонке мегагерц компании Intel. В дальнейших планах процессорного гиганта – ставка на «многоядерники» и разработка новой архитектуры, которая придет на смену NetBurst. Оснащенный кэш-памятью второго уровня объемом 2 Мбайт, Pentium 4 670 работает на частоте 3.8 ГГц – максимальной для современных серийных CPU от Intel. Дальнейшее увеличение этого значения компанией не планируется. Надо заметить, что среди всей продукции Intel большую скорость в играх демонстрирует лишь Pentium 4 Extreme Edition 3.73 ГГц (впрочем, разница составляет мизерные 1-1.5 fps в UT2004 и HL2, да и получается за счет более скоростной шины EX-версии). Совсем другая картина вырисовывается, если сравнить этот поистине драгоценный «камешек» ($647!) с моделями от AMD – вдвое более дешевый Athlon 64 3800+ достаточно легко выигрывает «забег» в большинстве игр.

AMD ATHLON 64 FX-57

Игровой процессор с индексом FX, пришедший на смену FX-55 летом 2005 года. Штатной частоты 2.8 ГГц, рекордной для CPU от AMD, инженеры смогли достичь благодаря 90-нм ядру SanDiego, которое является ближайшим родственником распространенного сегодня Venice. «Камень» совместим с разъемом Socket 939, обладает кеш-памятью второго уровня объемом 1 Мбайт, а также имеет двухканальный контроллер памяти с поддержкой DDR400 и DDR533. Как вы можете увидеть на графиках, Athlon 64 FX-57 лидирует почти во всех тестах, убедительно демонстрируя преимущество архитектуры AMD в сфере игровых приложений. Однако по росту производительности на каждый вложенный доллар эта модель не слишком выгодна. Стоило нам выставить чуть более приближенные к реальным условиям настройки в Quake 4 (1280x1024, 4xAA, 16xAF), как скорость стала еще больше определяться видеоподсистемой, а разница между наиболее слабым Intel Celeron D 336 и Athlon 64 FX-57 сократилась до 14 fps (64.3 и 78.2 fps соответственно).

AMD ATHLON 64 FX-60

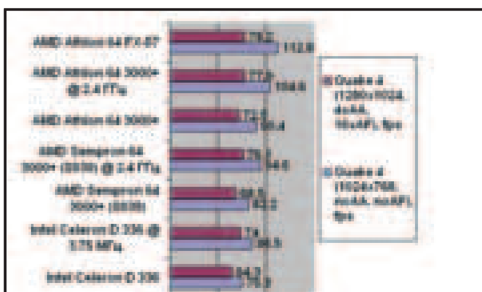
Самый дорогой процессор в линейке AMD может себе позволить быть немного неправильным. Дело в том, что он содержит два ядра, но обозначается не X2, а отнесен к игровой серии и «окрещен» индексом FX. Все вышесказанное про FX-57 относится и к FX-60, но с двумя поправками. Во-первых, в Call of Duty 2 и Quake 4 мы видим преимущество процессора с меньшей частотой и с двумя ядрами, а во-вторых – этот CPU меньше всего времени тратит на обработку графики в Adobe Photoshop CS2, быстрее всех кодирует и архивирует.

ВЫВОДЫ

Два ядра все больше задействуются в играх, и скоро, по обещаниям геймдевелоперов, эта тенденция станет очень заметна. Не стоит забывать и о быстрой работе с самым популярным графическим приложением, скоростном кодировании и архивировании. Именно поэтому мы отдаем «Выбор редакции» модели AMD Athlon 64 X2 3800+. «Лучшая покупка» достается AMD Sempron 64 3000+ на базе Socket 939. С этим процессором можно построить современную и быструю систему без серьезных трат, к тому же данный CPU понравится овеклокерам. ■

AMD ATHLON 64 FX-57
❍ $827

AMD ATHLON 64 FX-60
❍ $827



Quake 4 – увеличение качества и разгон

Увеличив разрешение, а также включив анизатропную фильтрацию и сглаживание, можно заметить, как близко начинают располагаться результаты. Производительность уже «упирается» в возможности видеокарты, практически не «обращая внимания» на модель процессора.

Юрий Левандовский /voron@gameland.ru/

Тест Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS

Уже более пяти лет компания Creative правит миром звуковых карт, устранив всех своих конкурентов и сделав EAX стандартом для трехмерного звука в играх. Однако ничего революционного с ее конвейеров давно не сходило.

Время идет, рынок видеокарт и остального компьютерного железа стремительно развивается, а аудиокарты попали в какую-то темпоральную ловушку. Ведь со времен выхода Sound Blaster Live! никаких свежих идей на рынке не появлялось. Серии Audigy и Audigy 2 были лишь логическим продолжением и техническими доработками старенького чипа EMU10K, выпущенного аж в 1998 году! Стало ясно, что компании нужна новая мощная разработка, так как вроде бы подавленные конкуренты постепенно активизировались. Рынок дешевых аудиокарт заняли встроенные кодеки AC'97 и HDA, звук для любителей музыки уже несколько лет выдают полупрофессиональные карты от Audiotrak и Terratec на чипе Envy24. И хотя в озвучке игр продукцию Creative до сих пор никто не превзошел, такого доминирования, как раньше, уже не наблюдается. Поэтому в самый критичный для себя момент компания выпустила в свет новое детище – Creative X-Fi.
Разработка новой звуковой карты началась сразу после выпуска первой Audigy и продолжалась целых пять лет. Результатом стал новый процессор, состоящий более чем из 50 млн. транзисторов и обладающий блоком DSP (см. врезку) с четырьмя подпроцессорами. Производительность нового чипа более десяти тысяч MIPS (см. врезку) против четырехсот у предыдущего поколения карт.
По традиции новинка выпускается в нескольких комплектациях. Самая дешевая и простая – Sound Blaster X-Fi XtremeMusic стоимостью около $130. Далее идут Sound Blaster X-Fi Platinum за $200, Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS за $280 и топовая Sound Blaster X-Fi Elite Pro аж за $400. Различия у них довольно просты – в XtremeMusic кроме самой звуковой карты в поставке есть только диск с ПО. В Platinum включен еще выносной блок (см. врезку), вставляющийся в пятидюймовый отсек, и пульт ДУ. У Fatal1ty FPS к перечисленному выше добавлено еще 64 мегабайта памяти. А Elite Pro обладает ЦАП'ами (см. врезку) повышенного качества и отдельным огромным внешним блоком со встроенными микрофонным и гитарным предусилителями.
Остановим свой взгляд на варианте, одобренном известным киберспортсменом Джонатаном «Fatal1ty» Венделом. Так как, с нашей точки зрения, это наиболее оптимальный вариант для современных игр. Почему? Сейчас постараемся объяснить. Рассказывать обо всех прелестях новой звуковой карты смысла нет. Вердикт

SOUND BLASTER X-FI FATAL1TY FPS НЕ ТОЛЬКО ЗАМЕТНО УЛУЧШИТ КАЧЕСТВО ЗВУКА НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ, НО И РЕАЛЬНО УВЕЛИЧИТ ЕГО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ В ИГРАХ.

ПЕРЕД ВАМИ ТОТ САМЫЙ ВЫНОСНОЙ ИНТЕРФЕЙСНЫЙ БЛОК, ИДУЩИЙ В КОМПЛЕКТАЦИЯХ PLATINUM И FATAL1TY FPS. ПОЯСНЕНИЯ К ЦИФРОВЫМ ОБОЗНАЧЕНИЯМ СМОТРИТЕ НА ВРЕЗКЕ ВНИЗУ.

прост – для рядового слушателя выдаваемый ею звук более чем хорош! Музыка воспроизводится великолепно, чисто, тонально сбалансированно, и при этом намного лучше, чем в серии карт Audigy. Наконец-то геймеры-меломаны смогут полностью удовлетворить свои запросы, не покупая профессиональную аудиокарту. Радуют и коммутационные возможности платы – помимо того, что к ней можно подключить 7.1 акустику, ее выносной блок обладает цифровыми оптическими и коаксиальными входами и выходами, а также микрофонным предусилителем и усилителем для наушников. Отдельного упоминания заслуживает софт, который позволяет переключать карту между тремя различными режимами: игр, записи и развлечений. При этом меняется не только внешний вид панели управления, но и функции самой карты. В первом все ресурсы процессоров используются для обработки звука в EAX играх. В режиме записи – для обработки и наложения эффектов в реальном времени на получаемый сигнал. И в режиме развлечений – для обработки звука в кино и музыке.

Но все это работает в любом из вариантов X-Fi Sound. Основное же достоинство Fatal1ty FPS в том, что, повышая качество звука в играх, она дает еще и прирост fps. Да-да, это правда, звуковая карта может влиять и на производительность компьютера!

Достигается это за счет полной разгрузки центрального процессора и памяти компьютера от просчетов звуковых потоков. Ведь в современных играх вы слышите в реальном времени до 64 сэмплов одновременно, а каждый из них чаще всего сжат в каком-либо аудиоформате, вроде mp3 или ogg. При этом его разрядность иногда снижают аж до 8 бит/11 килогерц! Цель данных «махинаций» – как можно сильнее разгрузить память компьютера от обработки звука. С наличием же такого быстрого процессора, как X-Fi с его 64 мегабайтами дополнительной памяти (X-RAM), разработчики игр не нуждаются больше в умышленном ухудшении качества сэмплов при их декомпрессии в реальном времени. Все расчеты и операции со звуком происходят «внутри» звуковой карты. Вот откуда берется рост производительности компьютера и, соответственно, fps. По результатам тестов в играх, поддерживающих X-RAM, он может достигать 10-15 процентов!

Другое дело, что игр таких пока очень мало. Изначально эту технологию поддерживала лишь Battlefield 2, а с помощью патча – Doom 3 и Unreal Tournament 2004. Но в будущем количество проектов под EAX5 и высококачественный HD-звук будет расти в геометрической прогрессии, поэтому покупки новой аудиокарты не избежать ни одному уважающему себя геймеру, а вот какую версию он выберет – это уже другой вопрос.

Если у вас довольно мощный процессор и много памяти, то можете ограничиться самой простой моделью Sound Blaster X-Fi XtremeMusic. Если же вы хотите получить максимум производительности от своего компьютера и оценить весь потенциал, заложенный в новые аудиокарты, ваш выбор – Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS (кстати, это и наш выбор). Ну а музыканты и обладатели дорогой акустики, которые привыкли платить за повышенное качество звука, обязаны присмотреться к Sound Blaster X-Fi Elite Pro. ■

Словарь

DSP (Digital Signal Processor) – Процессор, который может быть запрограммирован для цифровой обработки информации по определенным алгоритмам. Используется для создания различных звуковых эффектов в реальном времени в играх и при записи звука.

MIPS (Million Instruction Per Second) – Миллион инструкций в секунду, мера скорости работы процессоров. Чем она больше, тем лучше.

ЦАП (Цифро-аналоговый преобразователь) – Электронная схема, преобразующая двоичный код (цифровой сигнал) в соответствующее ему аналоговое напряжение. Чем он качественнее, тем более чистый и детальный звук будет литься из ваших колонок.

Выносной интерфейсный блок

Это дополнительное устройство комплектаций Platinum и Fatal1ty FPS обладает цифровыми оптическими (1) и коаксиальными (2) входами/выходами, куда вы сможете подключить бытовую аудио- и видеотехнику, включая вашу PS2, CD, DVD или MiniDisc-плеер. Также здесь есть аналоговые линейные входы для подключения стереосигнала с видеомагнитофона или другого аналогового устройства (3). Ниже расположен линейный вход для микрофона со встроенным предусилителем (4), с помощью которого вы можете отрегулировать громкость записи. Для музыкантов, пользующихся Midi-устройствами вроде синтезаторов, есть соответствующие Midi-входы и выходы (5). Завершают набор – ИК-приемник для пульта дистанционного управления (6) и выход на наушники (7) с встроенным усилителем, который позволяет регулировать громкость музыки, независимо от аналогичных настроек в компьютере.

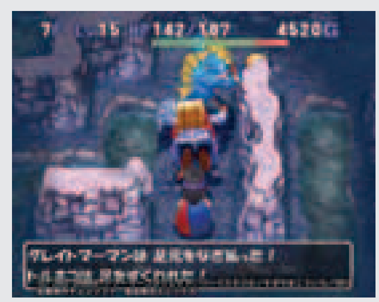
CHUN SOFT

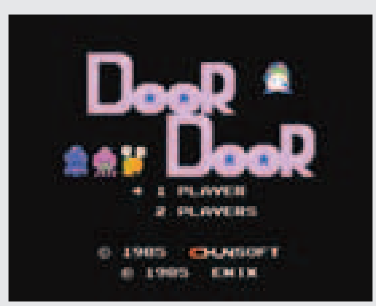
Хозяева таинственных подземелий

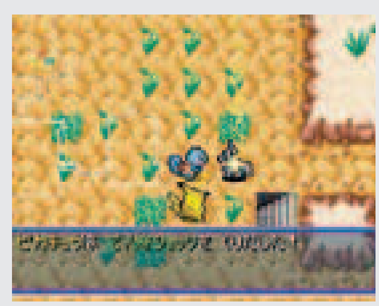
Маленькая, не слишком известная на Западе игровая компания, штат которой насчитывает всего лишь 30 сотрудников, внесла куда больший вклад в историю жанра JRPG, чем можно было бы предположить. Ведь Chun Soft имела и прямое отношение к его прародителю.

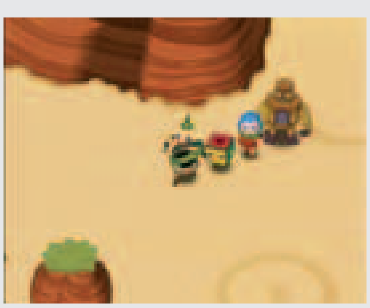
Началось все с того, что в апреле 1984 года несколько японских вьюношей решили назваться Chun Soft. Первыми играми новоиспеченной компании стали квест Portopia Renzoku Satsujin Jiken и незамысловатая, типичная для того времени аркада Door Door. Обе игры вышли под крылышком молодого тогда еще издательства Enix, которое в 1986 году предложило Chun Soft принять участие в разработке некоей ролевой игры под названием Dragon Quest. Ну кто ж знал, что она окажется такой популярной? Enix на радостях объявило о разработке сиквела, а Chun Soft подсобила и с ним. Большую часть работы выполняли сотрудники Enix, потому и в качестве разработчиков в игре указывается только Enix, а Chun Soft лишь скромно упоминает о своем участии на официальном сайте. Однако уже четвертую часть Dragon Quest Chun Soft сделала в 1990 году почти самостоятельно – разумеется, не без участия культовых Акиры Ториямы, Коити Сугиямы и Юдзи Хории, создателей сериала. Любопытно, что DQIV делился на пять глав – в первых четырех играть нужно было за будущих компаньонов безымянного Героя: королевского стражника Рагнара, принцессу Алену, торговца Торнеко (Taloon в североамериканской версии), танцовщицу Мару и прорицательницу Нару. Сам Герой соизволил появиться лишь в пятой главе. В 1991 году Chun Soft разработала для Bandai ролевик Famicom Jump II: Saikyou no 7 Nin с известными в Японии анимешными персонажами, а в сентябре 1992 года вышел пятый Dragon Quest, которому в силу некоторых обстоятельств не суждено было появиться на Западе. Пожалуй, главная особенность игры – возможность ловить и приручать монстров, чтобы они сражались на стороне хозяина. Впоследствии это легло в основу концепции Pokemon, а сейчас используется в огромном количестве RPG. Много позже трехмерные римейки четвертой и пятой частей Dragon Quest вышли на PS one и PS2 соответственно, но Chun Soft уже не имела к ним отношения.

С 1992 года Chun Soft становится независимым издательством, хотя







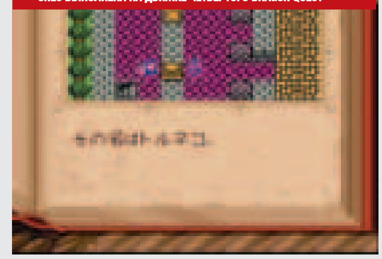


БЕЛЫЙ ЗВЕРЕК РЯДОМ С ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ – НАПАРНИК, СОПРОВОЖДАЮЩИЙ ЕГО ВО ВСЕХ ИГРАХ СЕРИИ.

Автор:
Александр Егоров
stormreaver@jrpg.org

ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ИГРЫ CHUN SOFT ОСНАЩЕНЫ СТОЛЬ БАНАЛЬНЫМ «АНИМЕШНЫМ» ДИЗАЙНОМ...

ЕСЛИ ИНТЕРЕСНО, ПРЕДЫСТОРИЯ TORNEKO NO DAIBOUKEN ДЛЯ SNES ВЫПОЛНЕНА НА ДВИЖКЕ ЧЕТВЕРТОГО DRAGON QUEST



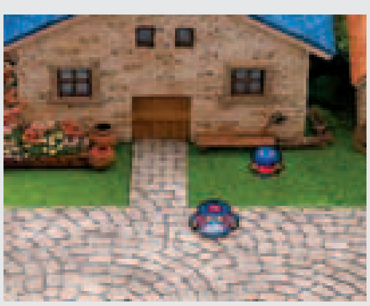
на этом пути время от времени пересекается со старым партнером – Enix. Опыт работы компании в жанре digital comix долгое время ограничивался той самой Portopia (1984), но это не помешало Chun Soft выпустить в 1992 году мистическую Otorigisou, а двумя годами позже – феноменально успешную Kamaitachi no Yoru (см. врезку).

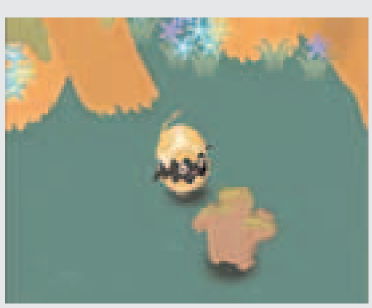
1993 год можно назвать переломным в истории Chun Soft, поскольку именно тогда увидела свет Torneko no Daibouken: Fushigi no Dungeon – первая игра сериала, которому суждено было стать эталоном японского варианта rogue RPG (action/RPG в духе Diablo), если позволите называть его так. Если помните, rogue зародился в 1980 году на Западе, и его прародителем была как раз одноименная игра. Но, как это часто бывает, отодвинутый на задний план классическими AD&D-ролевиками второй половины 80-х – начала 90-х жанр не только обрел второе дыхание в Стране восходящего солнца, но и благополучно развивается сейчас (забудем на минутку о другом «катализаторе популярности» по имени Diablo). Rogue RPG никогда не славились захватывающим сюжетом или продвинутой ролевой системой. Геймплей сводился к бесконечным блужданиям в создававшихся каждый раз случайно подземельях. Разумеется, в первой половине 80-х даже Square промышляла подобными играми, а в начале 90-х выходили Fatal Labyrinth (MD) и Dragon Crystal (Master System/Game Gear) от Sega, но по большей части они целиком повторяли западные игрушки и ничем особенным не выделялись. Главным героем нового детища Chun Soft стал тот самый Торнеко, мечтательный и вместе с тем меркантильный толстый усатый торговец из DQ IV, стремящийся выбиться в самые богатые купцы (что? мир спасти? не смешите меня!). Краеугольным камнем сюжета стало стяжательство, хотя Торнеко принял участие и в мелких политических заварушках. Смешно то, что со времени выхода этой игры интерфейс игр жанра японских rogue RPG практически не изменился, да и нужно ли его менять?

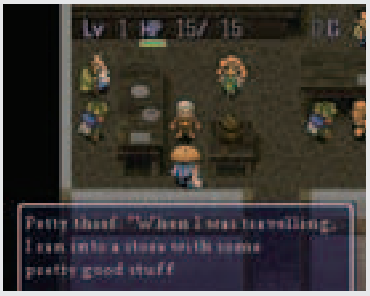
Серия Fushigi no Dungeon (Mysterious Dungeon) стала визитной карточкой Chun Soft, хотя игры «сериала» (причисление игр этого бренда к одному сериалу, мягко говоря, условно) выпускались не только Chun Soft – взять хотя бы Chocobo's Mysterious Dungeon 1 и 2

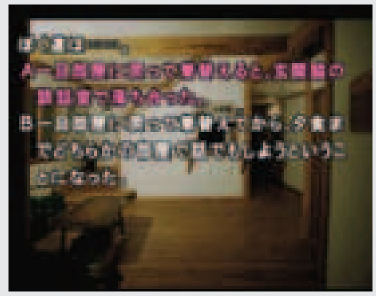
Kamaitachi no Yoru

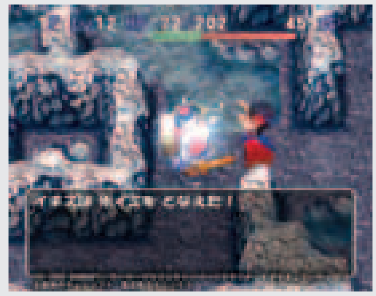
Вторым по популярности (и количеству игр) сериалом за авторством Chun Soft является совершенно неизвестный на Западе Kamaitachi no Yoru. Он принадлежит к уникальному для Страны восходящего солнца жанру sound novel. Условно говоря, это один из поджанров квестов (adventure) в их японском воплощении. В них геймеру выдается последовательность картинок и текста, на которую он как-то может влиять, выбирая правильные ответы в диалогах или участвуя в простеньких мини-играх. Типичный пример таких «квестов» (их проще всего называть интерактивными комиксами) – симуляторы знакомств с девочками, о которых мы не раз писали в «СИ». Sound novel – полное подобие digital comix, только с упором на текст, – порой непомерного объема! – а не иллюстрации; примером может служить Radical Dreamers для SNES. Собственно, Chun Soft за редким исключением делал игры только жанров RPG и sound novel. Правда, относить KnY к последнему не вполне уместно хотя бы потому, что интерактивные комиксы и «новеллы» в обязательном порядке подразумевают неподвижную картинку, тут же встречаются анимированные детали (какое колоссальное достижение...). В отличие от куда более знакомых нам симуляторов знакомств с девочками, графика практически всех «комиксов» Chun Soft (а не только этого сериала) строго реалистична (никакой «анимешности»), что несколько сближает ее с классическими писишными квестами от первого лица. Мрачные малоцветные («под реализм») декорации, тихая музыка, огромные тексты и... однотонные тени вместо персонажей. В Японии такие игры способны расходиться огромными тиражами! В 1998 году на PlayStation вышел римейк, Kamaitachi no Yoru: Tokubetsu-hen, в 2002 году – Kamaitachi no Yoru Advance (GBA) и полноценный сиквел Kamaitachi no Yoru 2 (PS2), который в этом году должен появиться и на PSP. Само собой, на PS2 уже неуместны статические картинки и однотонные тени, но для западного геймера такие игры все равно наверняка останутся недоступными по той же старой как мир причине – «не поймут». Осталось лишь сказать, что римейки других квестов Chun Soft, Otorigisou (SNES, 1992 год) и Machi (Saturn, 1998 год), выходили на PlayStation в рамках серии Sound Novel Evolution.











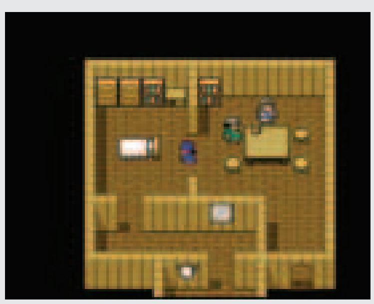
(Square) и Nightmare of Druaga: Mysterious Dungeons (Arika/Capcom). И, к сожалению, значительная часть игр до Запада так и не добралась.

Где-то год спустя на PC(!) вышла Fushigi no Dungeon: Furai no Shiren. Главный герой этой rogue RPG, странник Shiren, становится знаковым для сериала Fushigi no Dungeon – недаром большая часть игр посвящена именно ему. С этих пор Fushigi no Dungeon выделяется своим настроем – более продуманным, мрачным, пропитанным духом японской мифологии. Да и сюжет игр в целом перестал страдать от упрощенности. В 1995 году на SNES был выпущен сиквел, Fushigi no Dungeon 2: Furai no Shiren, вместо множества небольших dungeon'ов включающий в себя один большой (как впоследствии было сделано, например, в Azure Dreams). Год спустя на Game Boy вышла Fushigi no Dungeon: Furai no Shiren GB – не порт оригинала, а новая самостоятельная игра. Ее сиквел Fushigi no Dungeon: Furai no Shiren GB2 появился уже на GBC. В этом же году на Nintendo 64 была выпущена трехмерная Fushigi no Dungeon: Furai no Shiren 2 (обратите внимание на название – это не римейк игры со SNES, а самостоятельный проект!), одна из лучших JRPG для 64-битки. В этой игре Сирен встречает Аску – девушку с розовыми волосами, странствующую по свету в поисках приключений. Впоследствии ей даже была посвящена отдельная игра на DC с длинным названием Fushigi no Dungeon: Furai no Shiren Gaiden: Onna Kenshi Asuka Kenzan!, спустя год перенесенная и на PC.

В 2000 году после долгого перерыва созрел новый плод сотрудничества Chun Soft и Enix – полноценный сиквел Torneko no Daibouken – Torneko: The Last Hope (PS one). Именно под таким названием игра распространилась на Западе, хотя особой славы там не снискала (одной из причин стала, мягко говоря, не самая современная графика уровня середины 90-х, даже модели героев и монстров со времени выхода оригинальной Torneko улучшить никто не сподобился). Но, тем не менее, сделанная по классическому принципу «то же, только больше и лучше» игра все равно стала качественной представительницей жанра. Из нововведений отметим возможность получения толстым торговцем классов воина и мага (причем у каждого из трех классов были собственные преимущества и недостатки в плане использования навыков, экипировки и предметов, а также по одному эксклюзивному подземелью). Позже игру переиздали на GBA, но эта версия на Запад не попала. Равно как и третья часть Torneko no Daibouken, которая вышла на PS2 и GBA.

Jamesu Bonudo no Shiren

В ходе развития довольно шаблонного, в общем-то, жанра японских rogue RPG, Chun Soft, равно как и другие компании, разработали и ввели в обиход поразительное количество сильно разнообразящих геймплей уникальных предметов, оружия, заклинаний и различных, извиняюсь за не вполне уместный термин, гаджетов, которым мог бы позавидовать и Джеймс Бонд. Возьмем, например, Torneko: The Last Hope для PS one. В игре есть clone pots, клонирующие любой предмет (включая самого себя), thief pots, засасывающие все находящиеся поблизости предметы; melting pots, позволяющие комбинировать оружие с целью создания нового; golden pots, в качестве дивидендов выдающий вам новый горшок на каждом этаже... А также заклинания, позволяющие превращать лабиринты в одну большую комнату, меняться местами с врагами, с вероятностью в 50% уничтожать всех врагов на этаже...

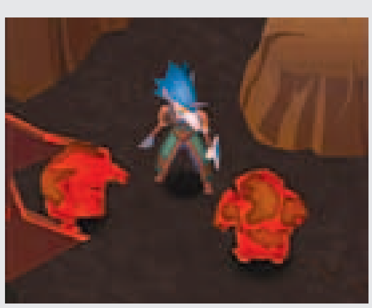


В 2004 году, помимо версии Furai no Shiren для мобильных телефонов, Chun Soft издала ролевушку с зубодробительным названием 3-Nen B-Gumi Kinpachi Sensei: Densetsu no Kyoudan ni Tate! для PS2 и онлайновую RPG Homeland для GC (некое подобие Animal Crossing). Последнюю одно время обещали выпустить и для западного рынка, но вы наверняка знаете, что онлайновые развлечения и GameCube – понятия мало совместимые.

А далее... по иронии судьбы Chun Soft взялась за игру серии Fushigi no Dungeon по мотивам того самого пресловутого Pokemon (напомним, что основы его концепции как раз были придуманы Chun Soft в Dragon Quest IV). Вероятно, таким образом Nintendo решила внести свежую струю в поток ролевых игр для портативных консолей, которые почти не развивались, судя по геймплею, со времен Pokemon Blue/Red (GBC). Игра вышла в двух ипостасях: Pokemon: Fushigi no Dungeon Red для GBA и Pokemon: Fushigi no Dungeon Blue для DS. И, понятное дело, бренд Pokemon не мог не способствовать солидным продажам – возможно, лучше, чем у представителей оригинальных сериалов Chun Soft.

Пока что в планах маленькой, но гордой компании стоят выпуск Gai: Unmei no Kousaten для PSP и новой игры серии Fushigi no Dungeon для DS. И уж будьте уверены: приключения толстяка Торнеко и странника Сирена закончатся нескоро... пока на свете есть Chun Soft, а геймеры не устали еще бродить по таинственным подземельям. ■

СТРАШНО СКАЗАТЬ, НО ВОН ТА СИНЯЯ ТЕНЬ – ЭТО ВЫ.



ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:
Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-935-70-34 (для москвичей) **и 8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + 3CD:	Страна Игр + DVD:
1680р – за 6 месяцев	**1740р – за 6 месяцев**
3240р – за 12 месяцев	**3360р – за 12 месяцев**

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60
Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

- ☐ на журнал «Страна Игр» + 3CD
- ☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев
начиная с ________________ 200_ г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐. ☐☐. ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ________ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ________ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

КЛАССИКА

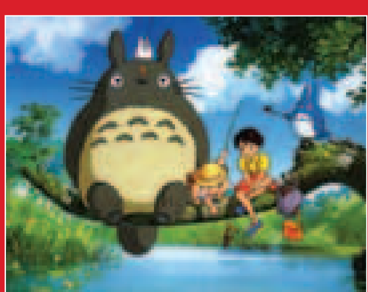
20 АНИМЕ которые должен знать каждый

Это не список лучших аниме. Это не подборка самых известных сериалов в истории. Мы поставили другую цель: собрать в одном месте те вещи, без которых невозможно представить себе японскую мультипликацию. Каждый из этих фильмов сыграл свою роль в становлении аниме и возникшего вокруг него фэндома. Если вы считаете себя настоящим отаку, можете расставлять галочки напротив просмотренного. Об этих аниме должен знать не только каждый энтузиаст, но каждый культурный человек.

MY NEIGHBOR TOTORO

Формат: полнометражный фильм
Режиссер: Хаяо Миядзаки, 1988

Эталон детского аниме, ни больше ни меньше, появившийся еще в то время, когда Миядзаки снимал непохожие друг на друга фильмы. «Мой сосед Тоторо» – незамысловатая, трогательная картина о дружбе двух сестренок с большим мохнатым чудом-юдом – лучшее аниме для совсем маленьких мальчиков и девочек.



RANMA 1/2

Формат: телесериал (161 эпизод)
Режиссер: Томоми Мотидзуки, 1989

Экранизация одноименной манги Румико Такахаси – интересная, насыщенная, до колик смешная. Работы Такахаси пользуются непреходящим успехом, и «Ранма 1/2» даст вам отличное представление о прочих произведениях: Inuyasha, Maison Ikkoku, Urusei Yatsura и других.

MOBILE SUIT GUNDAM

Формат: три полнометражных фильма
Режиссер: Йосиюки Томино, 1981

Для Японии «Гандам» значил то же, что для нас «Роботек». Самый первый сериал прочно вошел в поп-культуру японцев, и новые части «Гандама» снимаются до сих пор. Чуть позже телеэпопея была перемонтирована в три полнометражных фильма, которые мы вам и рекомендуем.

AKIRA

Формат: полнометражный фильм
Режиссер: Кацухиро Отомо, 1988

Снятый в 1988 году на основе одноименной манги, «Акира» опередила свое время лет этак на десять. В научно-фантастической закваске ленты сам черт ногу сломит, но имя «Акире» сделал не столько сюжет, сколько безупречная анимация и маниакальное внимание художников к деталям, немыслимые в 1988 году.

SAILOR MOON

Формат: телесериал (200 эпизодов)
Режиссер: Дзюнъити Сато, Кунихико Икухара, 1992

Даже если вы на дух не переносите подобные сериалы, смотреть «Сейлормун» все равно придется. Это аниме вдохнуло новую жизнь в жанр мультиков о девочках-волшебницах и сформировало огромное движение фанатов – как в России, так и по всему миру.

SUPER DIMENSIONAL FORTRESS MACROSS

Формат: телесериал (36 эпизодов)
Режиссер: Нобуро Исигуро, 1982

SDF Macross – первая часть бессмертного «Роботека». В отличие от «Макрона 1», «Вольтрона», «Трансформеров» и других ранних меха-сериалов, в «Макроссе» впервые показали не детские разборки смешных роботов, а жизнь настоящих пилотов на настоящей войне.

NEON GENESIS EVANGELION

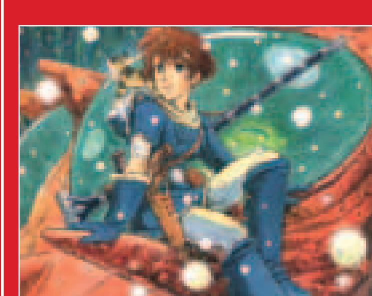
Формат: телесериал (26 эпизодов)
Режиссер: Хидеаки Анно, 1995

Когда сиквелы «Гандама» опустились до аниме-ширпотреба, «Евангелион» стал для многих откровением. В этом необыкновенно взрослом аниме Хидеаки Анно поднял планку на такую высоту, что до сих пор ни один меха-сериал так и не смог сравниться с «Евангелионом». Блестяще.

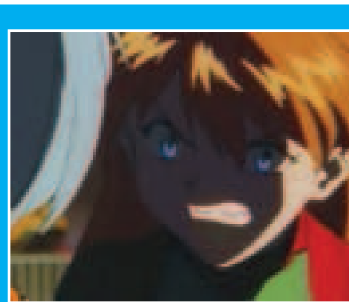
NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND

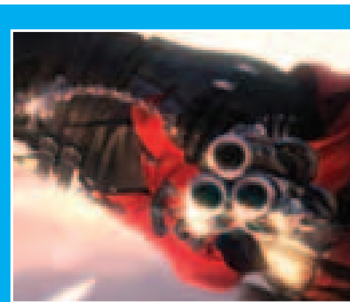
Формат: полнометражный фильм
Режиссер: Хаяо Миядзаки, 1984

В младые годы Миядзаки сам сочинил и нарисовал мангу «Навсикая из долины ветров», – а позже поставил на ее основе остросюжетную военно-экологическую драму, которую до сих пор многие считают наивысшим достижением гениального японца. Присоединяемся!



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!





На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер сериала «Крестовый поход Хроно» (Chrno Crusade); клип Just Can't Take It, смонтированный из сцен сериала и полнометражных фильмов по «Евангелиону» (Neon Genesis Evangelion), на песню Scream Майкла Джексона; официальный клип на композицию Redemption рок-звезды Гакта (обратите внимание: видеоряд из игры Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII); музыкальный клип на песню Ourselves поп-дивы Аюми Хамасаки.

GHOST IN THE SHELL

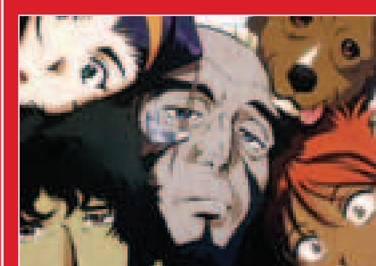
Формат: полнометражный фильм
Режиссер: Мамору Осии, 1995

Как ни крути, а быть знакомым с творчеством Мамору Осии обязан каждый. «Призрак в доспехе» – самое удачное анимационное воплощение киберпанка. Фильм породил несколько продолжений: телесериал в двух сезонах и сиквел Ghost in the Shell: Innocence.

COWBOY BEBOP

Формат: телесериал (26 эпизодов)
Режиссер: Синъитиро Ватанабе, 1998

Если бы блюз можно было анимировать, то его самой точной экранизацией стал бы Cowboy Bebop, временами романтический, иногда приключенческий, подчас уморительно смешной, в финале – безысходный и трагичный. Не мультфильм. Произведение искусства.



FLCL

Формат: OVA-сериал (6 эпизодов)
Режиссер: Кадзуя Цурумаки, 2000

Великолепный сюжет, мастерская анимация и добрый десяток смыслов в каждом эпизоде сделали для популярности FLCL не меньше, чем безумный панковский видеоряд и неумолчные песни с альбомов японской группы The Pillows. Лучшее сочетание картинки и музыки в аниме.

СОВРЕМЕННАЯ КЛАССИКА

SAMURAI X: TRUST AND BETRAYAL

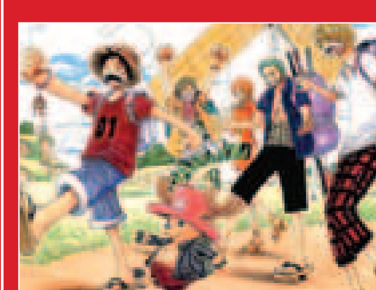
Формат: OVA-сериал (4 эпизода)
Режиссер: Кадзухиро Фурухаси, 1999

Во многих аниме самураи представлены этаким японским аналогом супергероев (в том числе и в телевизионной версии Samurai X). Коротенький OVA-цикл – чуть ли не единственное аниме, где жизнь воина показана такой, какая она есть: будничной, опасной, мучительно жестокой.

ONE PIECE

Формат: телесериал (260+ эпизодов)
Режиссер: Коноске Уда, 1999

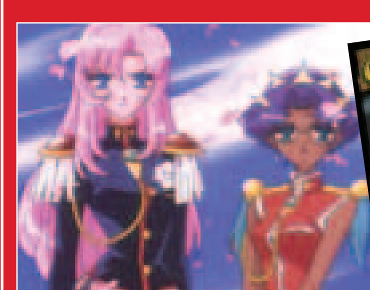
Naruto, Bleach, Shaman King, Hikaru no Go – все эти приключенческие сериалы вытеснил из «двадцатки» One Piece. Режиссер Коноске Уда и мангака Эйтиро Ода – единственные, кому удалось выйти за рамки шаблона и снять нечто большее, чем просто «аниме для мальчиков».



REVOLUTIONARY GIRL UTENA

Формат: телесериал (39 эпизодов)
Режиссер: Кунихико Икухара, 1997

Кунихико Икухара сошел с ума на съемках «Сейлормун». Его «Юная революционерка Утена» сохранила эстетику аниме для девочек, но растоптала каноны и штампы, которыми так долго был скован режиссер. Очень умный и эстетически прекрасный сериал, одинаково интересный и юношам, и девушкам.



SUPER ShortNews Turbo EX Edition

FULLMETAL ALCHEMIST Trading Card Game

Американцы быстро смекнули, что на успехе аниме Fullmetal Alchemist можно заработать огромное состояние. С середины прошлого года в США продается коллекционная карточная игра по мотивам популярного аниме про братьев-алхимиков. Но удивительно не это. Удивительна та основательность, с которой специалисты начинающей компании JoyRide Entertainment подошли к работе.

Они с ходу отказались копировать посредственную японскую настольную игру по «Алхимикам» и создали свою с нуля. В сигнальном издании (так называемом Premier Edition) было напечатано двести сорок карт на основе девяти первых серий аниме. Первое расширение, Blood & Water, было издано в ноябре и добавило к игре еще сто десять карт. Второе – Artificial Human – было опубликовано в феврале, и дальнейший график поступления новых карт забит вплоть до 2007 года. За полгода карточный Fullmetal Alchemist покорил США и Канаду, Австралию и Великобританию. Сейчас в этих странах начинаются отборочные туры чемпионата мира.

▸ OVA-сериал The King of Fighters: Another Day, созданный в Production I.G на базе родовитого файтинга от SNK, подходит к завершению. Анимационный вариант игры был создан в рамках рекламной кампании The King of Fighter: Maximum Impact 2, а сама игра стартует в Стране восходящего солнца в апреле. Последний, четвертый эпизод аниме Another Day будет готов третьего марта. Весь цикл полностью можно бесплатно посмотреть на японской страничке http://www.showtime.jp/animation/kofanother.

▸ MC Entertainment сообщает, что в продажу поступил первый диск «Семи самураев», научно-фантастической анимационной адаптации известного фильма Акиры Куросавы. Действие аниме происходит в далеком будущем, где благородные самураи сразятся с механизированным флотом беспринципных бандитов. Подробнее о сериале мы расскажем в следующем номере.

▸ «Шагающий замок» Хаяо Миядзаки с треском провалился на тридцать третьей церемонии вручения наград Annie. Свежая работа уважаемого режиссера была выдвинута в трех номинациях: на лучший фильм, лучшую режиссуру и лучший сценарий, но не смогла стать лучшей ни в одной. Анимационным фильмом года стал «Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня» Ника Парка. Напомним, что прошлая картина Миядзаки, «Унесенные призраками», получила на Annie четыре первых приза, в том числе и награду за лучший фильм.

AZUMANGA DAIOH

Формат: телесериал (26 эпизодов)
Режиссер: Хироси Нисикиори, 2002

Казалось бы, еще одна комедия. Но какая! Характеры девочек из Azumanga Daioh настолько рельефны, а сами шутки настолько точны и удачны, что теперь редкое аниме обходится без своей Осаки и Чийо-тян, Юми и Сакаки-сан, Кагуры и учителя-зомби. Твердая «пятерка». С плюсом.

OTAKU NO VIDEO

Формат: OVA-сериал (2 эпизода)
Режиссер: Такеси Мори, 1991

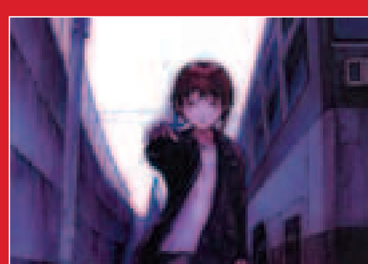
Очерк о молодом парне, жизнь которого постепенно поглощает аниме. Otaku no Video – юморной и оптимистичный мини-сериал, снятый анимешниками для анимешников, гимн, эмблема и негласная конституция отаку, дружеское подшучивание над искренними людьми, без остатка отдающими себя любимому делу.

НЕДООЦЕНЕННЫЕ ВЕЩИ

SERIAL EXPERIMENTS LAIN

Формат: телесериал (13 эпизодов)
Режиссер: Рютаро Накамура, 1998

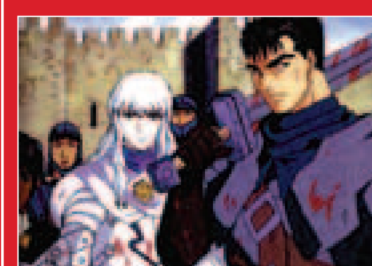
История девочки Лейн Ивакуры, которая постепенно теряет способность различать настоящий и виртуальный мир. Ее жизнь поглощают компьютеры, она встречает Бога в серверной. Каждый раз, когда вы смотрите это экзистенциальное и философское аниме, вы будете находить в нем новый смысл.



BERSERK

Формат: телесериал (25 эпизодов)
Режиссер: Наохито Такахаси, 1997

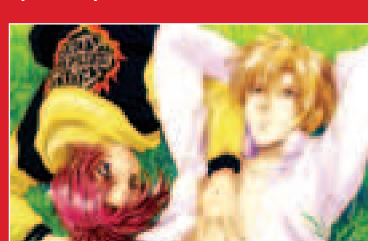
Манга «Берсерк» печатается до сих пор, а сериал оказался негож для телевидения – слишком драматичный, сложный, взрослый. Острые эльфийские уши стали символом другого аниме (а именно Record of Lodoss War), но только Berserk остается лучшим в жанре фэнтези.



GRAVITATION

Формат: телесериал (13 эпизодов)
Режиссер: Боб Сирохата, 2000

Яойные сериалы о жаркой мужской любви часто оказываются совершенно непотребны. Gravitation – редкий пример смешного и веселого, нескучного и непротивного яоя, лучшее аниме для тех, кто хочет познакомиться с жанром, но ценит хороший сюжет и интересных персонажей выше, чем знойных полуголых мужиков.



VOICES OF A DISTANT STAR

Формат: OVA (1 эпизод)
Режиссер: Макото Синкай, 2002

Творец-одиночка Макото Синкай в двадцатипятиминутной романтической истории «Голос далекой звезды» смог сказать больше, чем многие вкладывают в целый сериал. Единственная в своем роде, самая пронзительная драма за последние годы. Ни одна коммерческая студия никогда не снимала такого человечного аниме.

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «Манускрипт ниндзя: Новая глава» в коллекционной упаковке. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 апреля.

Вопрос:

Сколько полнометражных фильмов снял в своей жизни Хаяо Миядзаки?

1. Четыре.
2. Девять.
3. Тринадцать.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru

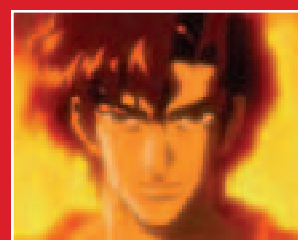
Очередной Победитель!

Шесть томов манги «Ранма 1/2» получает Юлия Ильвичева из Саранска. Ито Огуре, автор Air Gear и Tenjou Tenge, рисует мангу под псевдонимом Oh! Great.

Манускрипт ниндзя: Новая глава. Главы 1 - 4

■ **Режиссер:** Тацуо Сато, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Россия**

Телевизионный сериал «Манускрипт ниндзя: Новая глава» – вольное продолжение классического полнометражного самурайского эпика «Манускрипт ниндзя» Йосиаки Кавадзири. Через четырнадцать лет после битвы с восемью демонами Кимана ронин Дзюбей Кибагами все так же скитается по городам и весям и напрашивается на неприятности. На его глазах клыкастые монстры разоряют целую деревню, и Дзюбей становится невольным телохранителем единственной выжившей. Несмотря на сходства в сюжете, сериал не сравнится со своим полнометражным предком. Нынешний «Манускрипт ниндзя» – нудный сборник однообразных поединков, из которых Дзюбей неизменно выходит победителем. Любите аниме про самураев? Обратите внимание на другой релиз – «Семь самураев», вольный анимационный пересказ известного фильма Акиры Куросавы.



Viewtiful Joe. Volume 1

■ **Режиссер:** Такааки Исияма, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: США**

Анимационный Viewtiful Joe и в Японии не бил рекордов популярности, а после лоботомии в клинике американского издательства Geneon сериал окончательно и бесповоротно превратился в безвкусную тележвачку. Хуже того, на дисках звездно-полосатого издания Viewtiful Joe отсутствует японская озвучка, вследствие чего этот релиз и получает рекордно низкий рейтинг. Симпатичная и юморная игра могла послужить замечательным исходным материалом для звонкого комедийного сериала... а вместо этого нам подсунули возмутительный рисованный боевичок второй свежести с безалаберной озвучкой и дрянной анимацией. Любое аниме лучше передает дух японской культуры, любой супергеройский мультсериал точнее ухватывает настрой американских комиксов. Кто полюбит франкейнштейна Viewtiful Joe?

Jigoku Shoujo. Volume 1

■ **Режиссер:** Такахиро Омори, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Япония**

В черном-черном доме на черном-черном сервере хранится черная-черная веб-страничка. Если в темную-темную полночь зайти на черный-черный сайт и черными-черными буквами ввести чье-то имя, скоро за этим человеком придет маленькая девочка в черном-черном платьице. Это не страшилка, а всамделишный сюжет Jigoku Shoujo: в начале эпизода нам показывают несчастную жизнь обыкновенного японца, в середине он заходит на страничку адской девочки, в финале злодеи погибают от рук, ножей и кольев мистических сил, а жертва отдает душу наемным убийцам и отправляется в царство сатаны. Снятая в духе аниме-триллера Boogiepop Phantom и философской притчи Serial Experiments Lain, Jigoku Shoujo балансирует на грани между хоррором, социальной драмой и пионерской страшилкой.

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru

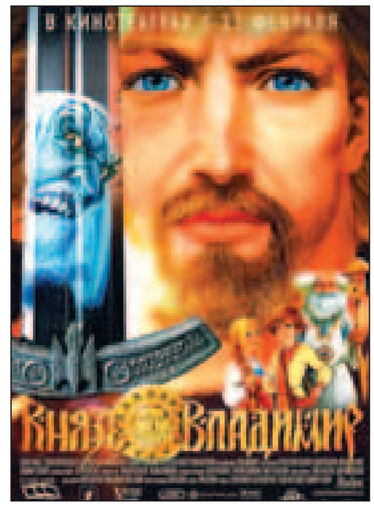
22 февраля
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Князь Владимир

■ РЕЖИССЕРЫ: Юрий Кулаков, Юрий Батанин
■ ЖАНР: фэнтези/экшн

■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Сергей Безруков, Ирина Безрукова, Лев Дуров, Юрий Беркун, Дмитрий Назаров, Владимир Гостюхин, Николай Расторгуев

Анимационный фильм от художников из «Солнечного Дома» – своеобразная машина времени. Это не только прыжок в эпоху крещения Руси, это и увлекательное путешествие на 30-40 лет назад, когда отечественная мультипликационная школа была в самом расцвете сил.



Много ли мы знаем о Древней Руси, о той поре, когда решалась судьба одной из величайших держав в истории человечества, определялся ее духовный путь? Что мы знаем о людях, непосредственно вершивших будущее нашего Отечества? Откуда, кроме учебника средней школы или университетского курса, каждый любопытствующий почерпнет факты из жизни наших предков в X веке?..

Если такие вопросы кажутся вам занудными и даже сама мысль о «преданьях старины глубокой» вызывает острый приступ тоски (во многом благодаря учительнице истории Марьванне, главный педагогический прием которой – «пшел-задверь»), то предлагаю сразу перевернуть страницу.

Как-то так получилось, что «Князь Владимир» стал одним из самых загадочных отечественных анимационных проектов последнего времени. И неспроста. Первое упоминание о подготовке к работе над полнометражной мультипликацией о Владимире Красно Солнышко появилось в прессе в 1997 году – автор идеи Андрей Добрунов поначалу взвалил на себя ношу и художника, и сценариста. Лишь два года спустя проект был запущен на базе специально организованной для этой цели студии «Солнечный Дом». А затем начались мытарства. И хотя от от создателей то и дело поступали весточки вроде «Мультфильм заинтересовал академика Лихачева», «Патриарх всея Руси благословил проект», «Князя Владимира озвучит Сергей Безруков», «Лента получила статус национальной», проект, по сути, не продвинулся дальше подготовительного этапа. Потом начались смены составов, приходы-уходы режиссеров и художников, переносы премьер – самые отъявленные скептики уже посмеивались над «горе-аниматорами» в открытую...

И вот, когда сотрудники «Солнечного Дома» могут не стесняясь заявить: «Мы сделали это!», нам остается лишь сказать пару слов о грядущей премьере. Уникальность «Князя» сомнений не вызывает – о стильности и классическом подходе к мультипликации можно судить уже по выложенным в Интернете «нарезкам». Всю серьезность отношения художников к работе также подчеркивает интересный выбор музыкального сопровождения, которое сочетает в себе фольклорный саунд, этно-джазовые и этно-роковые мотивы. Можно еще вспомнить звездный актерский состав, трудившийся над озвучкой, целую плеяду высококлассных художников... Боимся сглазить, но все-таки заметим, что у «Князя» есть все, чтобы стать лучшим мультипликационным проектом за всю постсоветскую эпоху. Благослови Велес, Перун и Дажьбог! ■

КИНОФАКТЫ

Основные даты из жизни Князя Владимира:

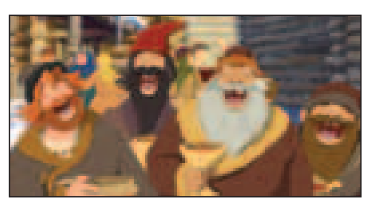
Около 962 года – рождение
Лето 969 года – начало новгородского княжения
978 год – вступление Владимира на киевский престол
979 год – война с Польшей
987 год – крещение в Киеве
Лето 989 года – женитьба на Анне
Осень 989 года – начало крещения Руси
996 год – судебная реформа Владимира
Лето 1015 год – смерть

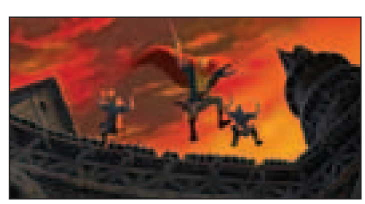
Примерный бюджет фильма составил 5 миллионов долларов.

Благословение мультфильма Святейшим Патриархом Московским и всея Руси Алексием II – вовсе не выдумка, а реальный факт.

Выход второй части фильма намечен на 2008 год.

Наряду с историческими персонажами в анимационной ленте присутствуют и вымышленные. Например, жрец и колдун Кривжа.





16 марта РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

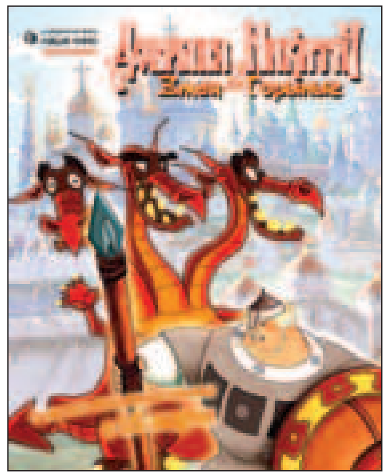
Добрыня Никитич и Змей Горыныч

- РЕЖИССЕР: Илья Максимов
- ЖАНР: фэнтези/экшн

- В РОЛЯХ:
Валерий Соловьев, Юрий Тарасов, Сергей Маковецкий, Андрей Толубеев, Екатерина Гороховская

Константин Бронзит «сделал свое дело», сняв «Алешу Поповича...». Вопрос «может ли Бронзит уходить?» уже не стоит – эстафету принял Илья Максимов.

Выслушав наказ государя, богатырь Добрыня, отправляется спасать князеву племянницу Забаву Путятичну. Еще даже и не догадывается свет Никитич, что главным испытанием для него и ученика его, молодого Елисея, будут не когти стальные Змея Горыныча, Забаву похитившего, не пламя нестерпимое из драконьей пасти, не удар хвоста шипастого, а происки предательские самого князя... «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» – очередной мульт-удар от студии «Мельница», из-под анимационных жерновов которой вышли полнометражные «Карлик Нос», «Алеша Попович и Тугарин Змей» и целая куча разномастной мультипликационной всячины. По замыслу создателей «Добрыня...» продолжает «богатырскую» серию, начатую «Алешей...», а следующей частью трилогии станет «Илья Муромец и Соловей Разбойник» (уже от Владимира Торопчина). Анимационная лента Ильи Максимова наследует многие черты фильма Константина Бронзита, и хотя список персонажей полностью обновлен, вряд ли нас ждет иное художественное решение. Поэтому если вы надеетесь вновь услышать цитаты из мирового кинонаследия, пародии на лучшие блокбастеры и скрытую политическую сатиру, то ваши надежды оправдаются. А вот те, кому подавай чего-то большего, пускай выбирают «Князя Владимира». ■



КИНОФАКТЫ

Мечты, мечты...
Если все пойдет как надо (читай, зритель проголосует рублем), то после выхода «богатырской» трилогии «Мельница» может выпустить серию, в которой все три былинных «крепыша» сойдутся вместе.

Из карликов – в богатыри
Предыдущей работой режиссера-постановщика Ильи Максимова был полнометражный мультфильм «Карлик Нос».

Сделаем это по-быстрому
Как и «Алеша Попович», «Добрыня» сделан в кратчайшие сроки – от начала съемок в конце 2004 года до премьеры весной 2006 прошло менее полутора лет.

«Добрыня» в числах
В творческую группу, работавшую над анимацией, входило около 150 человек. Предварительный бюджет составил более полутора миллионов долларов.

■ 2004 ■ CP Digital ■ 1,78:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (дубляж), английский ■ субтитры – русские ■ бонусы: фильм о съемках, запись телепередачи, оригинальная короткометражка «Пила» (2003), галереи рисунков и фотографий

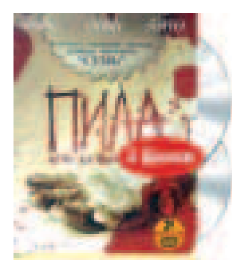
Пила. Коллекционное издание. 2 DVD
Saw

- РЕЖИССЕР: Джеймс Ван
- ЖАНР: триллер/хоррор

- В РОЛЯХ:
Ли Уоннелл, Кэри Элвес, Дэнни Гловер, Моника Поттер, Тобин Белл

Вы любите разгадывать ребусы и шарады? А если на кон поставлена чья-то жизнь? А если эта жизнь – ваша? Стоит ли в очередной раз пересказывать историю обреченного «мессии», вознамерившегося самыми радикальными мерами вернуть своей «пастве» вкус к жизни? Уж лучше сразу обратиться к первоисточнику: узнать, как все начиналось, снималось и во что вылилась затея двух помешанных на кино австралийских парней. Коллекционные издания, мы считаем, выпускают именно для этого.

ДИСК
От такого издания ждешь не только красивой упаковки, распашного вкладыша и стильного буклета, но и картинки «пиксель к пикселю», звука, в котором улавливается свист воздуха, рассекаемого палочкой дирижера, ну и вагон с тележкой бонусов. И если по части «допов» никаких претензий нет, то звук с картинкой тянут лишь на «три с плюсом». ■



■ 2005 ■ Союз Видео ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1, русский (дубляж), английский ■ субтитры – нет ■ бонусы: анонсы DVD

Пила 2
Saw 2

- РЕЖИССЕРЫ: Даррен Линн Боусман
- ЖАНР: триллер/хоррор

- В РОЛЯХ:
Донни Уолберг, Шони Смит, Тобин Белл, Фрэнки Джи, Дина Мейер, Гленн Пламмер

Попытка следователя Эрика Мэтьюса спасти сына от тюрьмы неожиданно для полицейского превращается в блицтурнир с самой Смертью... Больше крови, больше механистичности, больше предсказуемости, больше кинематографических помарок – вторая «Пила» вываливает на грязный, забрызганный мозгами пол все органы, пораженные «классическим синдромом сиквела». Но если главная задача режиссера – удержать зрителя у экрана, то Боусман справился с ней хорошо.

ДИСК
Между нами : если бы не качественный, энергичный звук, этот диск можно было бы наградить эпитетом «проходной». Изображение имеет следы пленочных дефектов (среди прочих – «сигаретные ожоги» в правом верхнем углу), все одноцветные фоны «зернят», краски тусклы и нечетки. А отсутствие бонусов, извините, за каламбур, никогда бонусом не было. ■

Ведущие рубрики: Константин Говорун и Наталья Одинцова

Трудно писать книги для детей. Не сбиваться на приторно-сладкий тон всезнающего учителя – слушайте меня, детки, я расскажу вам поучительную сказку. Не изображать из себя заботливого пингвина, который вскармливает потомство тщательно пережеванной пищей – разве что рыбу заменяют прописные истины. Не втираться в доверие – смотрите, да я сам еще ребенок, мне ли не понять ваших проблем! Рано или поздно в любой фальши проглядывает беспомощность. Возможно, именно поэтому дети, да и подростки, – с буквально звериным чутьем на неискренность, слабость – лучше всего запоминают совсем другие истории и совсем других рассказчиков.

Диана Уинн Джонс

«Ходячий Замок»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО / ДАТА ВЫХОДА: «Азбука-классика»/ 2005 год

В сказочном королевстве Ингарии злых колдунов хватало. Взять хоть волшебника Хоула – так и норовит украсть сердце у какой-нибудь юной девушки, а по слухам и душой не побрезгует. Но хуже Болотной Ведьмы, пожалуй, никого не было. И угораздило же юную Софи насолить именно ей! Чем – девушка и сама не поняла, но вмиг почувствовала силу колдовского проклятья, превратившись в дряхлую старуху.

Впрочем, злоключения Софи начались еще раньше. Жизнь в сказке ведь тоже подчиняется своим законам. Если оказываешься старшей в семье, то на блестящее будущее и не надейся. Только младшим достаются царевичи-лягушки, райская жизнь и невероятные приключения. Сестры несколько раз пытались разубедить Софи, но та и слушать их не желала. Она настолько примирилась со своей унылой судьбой, что старушечья маска ее совсем не напугала. Даже наоборот – теперь, когда самое страшное уже произошло, Софи почувствовала себя неожиданно свободной.

Персонажи «Ходячего замка» не спасают миры и не побеждают одной левой зловещих чернокнижников, хотя Болотная Ведьма продолжает строить свои козни. Их настоящий противник куда более коварен: собственные предрассудки, боязнь перемен, страх перед ответственностью. Приключения – не менее диковинные, чем путешествие Алисы в нору за Белым Кроликом – постепенно превращают тихоню в решительную девушку, а трусливого эгоиста в отважного рыцаря. Диана Уинн Джонс рассказывает о своих героях просто и легко, подмечая мелкие детали характера с добродушной иронией, которая не потерялась и в переводе. «Ходячий замок» больше известен у нас как книга, которая легла в основу анимационного фильма Хаяо Миядзаки. Японский режиссер вольно обошелся с историей, добавив от себя грандиозных конфликтов, скомкав сюжетные линии. И если от просмотра у вас осталось впечатление недосказанности – самое время прочитать роман Дианы Уинн Джонс. ■

Джонатан Страуд

«Амулет Самарканда»

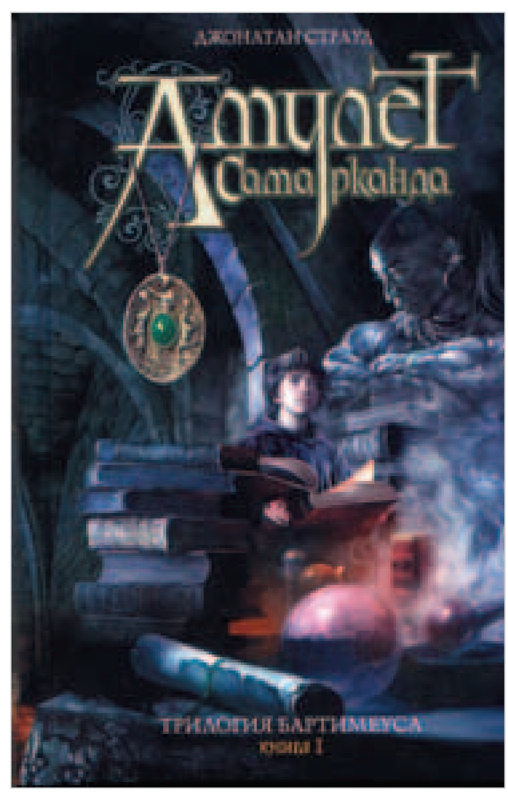
■ ЖАНР: фэнтези
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО / ДАТА ВЫХОДА: «Эксмо» / 2005 год

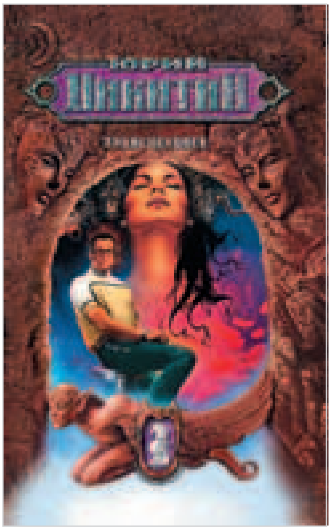
Если уж героем книги оказывается юный волшебник без семьи, то сравнения с «Гарри Поттером» не избежать. Возможно, поэтому на обложке красуется цитата из «Нью-Йорк Таймс»: Джонатан Страуд и Джоан Роулинг похожи лишь тем, что не считают детей глупее взрослых. Все верно: перед нами совсем другой мир, в котором маги не только существуют бок о бок с обычными людьми, но и захватили над ними власть. Добрых волшебников и злых колдунов просто не существует: маги подразделяются на талантливых и бездарных.

Но все – без исключения – алчны, завистливы, готовы сжить друг друга со свету ради прыжка по карьерной лестнице и мечтают о власти. Неправда, скажете? Должен же найтись на всю эту ораву хоть один честный человек? Но «Амулет» – как и последующие книги «Трилогии Бартимеуса» – вовсе не об отважном герое-маге, который в одиночку противостоит своим вконец испорченным собратьям. Наоборот, рассказ пойдет о жажде власти, которая способна отравить даже благородную душу. Даже колдовство в мире Страуда – это искусство получить власть над сверхъестественными существами вроде джиннов и афритов. А уж те, став послушными рабами своих заклинателей, натворят чудес – мало не покажется.

Тем удивительней, что один из наиболее человечных персонажей «Амулета» – джинн Бартимеус, которого Натаниэль призывает ради мести недругам. Вот у кого хватает не только хитрости и ловкости для выполнения многочисленных поручений, но и иронии. И по поводу своих собратьев проедется, и о магах много нелестного порасскажет, и себя не забудет. И хотя главы в книге специально названы именами героев – в зависимости от того, чьими глазами мы взглянем на события, – только Бартимеус рассказывает о себе от первого лица. Голоса Натаниэля почти не слышно: о нем повествует невидимый наблюдатель.

Проще всего сравнить «Амулет Самарканда» с «Мифами» Роберта Асприна. Но «Амулет» неожиданно серьезней – настоящая недетская книга для детей. ■





Юрий Никитин
«Трансчеловек»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: март 2006 года

Все эксперты и все опросы могут сказать, какие книги покупаются лучше, какие хуже. Или какие жанры. Но какая книга действительно востребована – этого не могут сказать никакие опросовцы. Тем более, не знают читатели... если книга еще не написана. Подобная ситуация, чтоб вы знали, называется неудовлетворенным спросом.
Но вот эта книга, так необходимая человечеству, наконец-то написана.
И даже издана. Читайте, и будет вам счастье! И да наступит новый странный мир. В который из вас кто-то войдет. Но кто-то – нет.

Так начинается новая книга Юрия Никитина «Трансчеловек»... Юрий Никитин заключил пари с другом, что в течение двух лет не напишет ни одной книги и за это время тиражи романов не упадут. Никитин выиграл спор – за два года популярность его книг не пошла на спад. И вот настал долгожданный момент – Юрий Никитин возвращается в литературу. Возвращается с книгой, в которой берется сломать два самых устоявшихся стереотипа фантастики: о том, что бессмертие – ужасно, и о том, что «роботы – дураки, люди – молодцы».
Юрий Никитин родился в 1939 году, работал на лесозаготовках и в геологоразведке, был докером и плотогоном на Крайнем Севере, Дальнем Востоке и Приморье. Мастер спорта по гребле, перворазрядник в боксе, самбо и легкой атлетике. Первая опубликованная книга – «Человек, изменивший мир». Участвовал в создании клубов любителей фантастики. Учился играть на скрипке, работал художником. Наиболее известные произведения Юрия Никитина – фэнтезийный цикл «Трое из леса». ■

Алексей Бессонов
«Концепция лжи»

■ ЖАНР: космическая опера
■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006 года

В Поясе астероидов разбивается «Галилео», последний исследовательский корабль, снаряженный Землей. Отныне все космические программы человечества свернуты. Энергетический кризис ставит землян перед выбором: заключить кабальный договор с Триумвиратом Старших рас, лишив следующие поколения надежды на нормальную жизнь, или уже сейчас погрузиться в «пещерное» существование и бросить остатки сил и средств в Космос в надежде на его богатства. Может быть, есть и третий путь, но пока о нем знает, а точнее, догадывается лишь один человек – капитан Макрицкий, чудом выживший после катастрофы пилот «Галилео».
Но сначала ему нужно вспомнить то, что произошло с ним там, на безымянной планетке, в двух шагах от смерти ...

Алексей Игоревич Бессонов родился в 1971 году в Харькове в семье врачей. Тяга к сочинительству проснулась в нем чуть ли не с первого класса. В ранних литературных опытах отчетливо ощущается влияние творчества И. Ефремова и С. Лема. В старших классах Алексей увлекся рок-н-роллом и едва не стал профессионалом-ударником. Служил в Вооруженных Силах, работал охранником, в автомастерской. Первую, почти законченную, повесть «Ветер и сталь» Алексей Бессонов показал известному харьковскому фантасту Дмитрию Громову и, последовав его совету, в 1996 году приступил к написанию романа «Маска власти». К произведениям молодого автора проявило интерес издательство «Эксмо», и в 1998 году была опубликована дебютная книга Алексея Бессонова «Ветер и сталь». ■

Майкл Муркок
«Похититель душ»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: март 2006 года

Знаменитая героическая сага об Элрике Мелнибонийском и об его рунном мече, порождении самого Хаоса. Путь славы и бесславия Элрика пролегает между безумием Владык Хаоса и разумом Владык Закона, к чьей последней решающей битве и приводит в конечном итоге древнюю Землю последний император Мелнибонэ. Элрик с холодным сердцем покоряет города, вставшие на его пути, побеждает великих чародеев и простых смертных, управляет бессмертными драконами и элементалями воздуха, огня и воды, теряет друзей, отдавая их жизни за право идти все дальше по пути, указанному судьбой, – и все же он не в силах успокоить свою мятущуюся душу. Ибо путь его ведет целый мир к гибели – и к новому возрождению.
Все романы об Элрике из Мелнибонэ, представленные в этом издании, даются в новом, полном переводе Григория Крылова.

Майкл Джон Муркок родился в 1939 году, еще в детстве он переехал в Лондон и жил там до 1993 года. Детство и юношество писателя пришлись на особый период – распад Британской империи, и именно отсюда растут корни одной из главных тем в его творчестве – вечной, непрекращающейся борьбы с наступающим Хаосом. К числу прочего, Майкл Муркок оказался еще и талантливым редактором. Уже в 18 лет Муркок возглавил фэнзин «Приключения Тарзана», на страницах которого увидели свет его первые рассказы. В 24 года он становится редактором известнейшего журнала «Новые миры», который оказался рупором целого литературного движения, так называемой «Новой волны». ■

Юрий Нестеренко
«Пилот с границы»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: март 2006 года

Дочь мультимиллионера Эмили Клайренс из-за поломки космической яхты застряла в космопорту на захолустной планете. Бравый пилот Роберт Уайт берется доставить ее домой, даже не предполагая, во что ввязывается. Во Вселенной идет непрекращающаяся война, на космических трассах орудуют беспощадные пираты, и путешествие с таким пассажиром на борту получается слишком опасным.

Юрий Нестеренко родился в 1972 году в Москве. Окончил МИФИ, факультет кибернетики. По собственному признанию, в настоящее время больше занимается литературой, чем программированием. Между прочим, с последним тоже не распрощался (в частности, он является автором известной игры FIDO, «симулирующей» поведение пользователя FTN-сети). Кроме того, Юрий Нестеренко – один из сценаристов игр «Иван Ложкин: цена свободы» и «Космические рейнджеры». Неоднократный лауреат Всероссийского Пушкинского молодежного конкурса поэзии. Автор многих стихов, прозы (преимущественно научной фантастики) и юмористических произведений. Принципиально не участвует в конвентах и других подобных мероприятиях, не состоит ни в каких союзах.
Домашняя страница автора в Интернете находится по адресу http://yun.complife.ru. Там можно найти не только фотографии писателя и его размышления о вечном, но и немалую часть произведений в электронном виде. Читайте на здоровье. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Анатолий Якунин за самое трезвое отношение к продукции Square Enix.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать нам по почте отсканированные тетрадные листы в формате .jpg. Вы уж сами определитесь, как лучше доставить ваше послание в редакцию: или на бумаге и по обычной почте, или на компьютере и по почте электронной.

ПИСЬМО НОМЕРА

АНАТОЛИЙ ЯКУНИН, Г. КАЗАНЬ

Привет, «СИ»!

Сейчас я пишу свое первое и, надеюсь, не последнее письмо к вам в редакцию, находясь под впечатлением от двух вещей: от прочтения бесподобного двухсотого номера и просмотра такой долгожданной картины Final Fantasy VII: Advent Children. Именно последнее сподвигло меня вам написать. О фильме у меня осталось двоякое впечатление: с одной стороны – любимые герои, хорошая музыка, красивейшая CG-графика, но есть и один громадный минус – почти полностью атрофировавшийся сюжет. И это в фильме с названием Final Fantasy! Это заставило меня задуматься – что же такое творит Square Enix?

Все началось с выхода бездарного (на мой взгляд) сиквела к прекрасной Final Fantasy X. Ради справедливости стоит признать, что в FF X-2 были свои достоинства, но всех их поглотила волна недостатков. А теперь еще и анонс Dirge of Cerberus – экшна (!) по мотивам так любимой мной седьмой «фантазии». О, как бы мне хотелось, чтобы золотое правило Square Enix – никаких прямых продолжений – оставалось нерушимым. Но что случилось то случилось, и кто знает, как еще Square Enix решит вытянуть побольше денег из любимого игроками бренда. Как знать, не ждет ли нас Super Sephiroth Kart DS или что-то в этом духе.

Помню, как я расстроился после того, как Сефирот убил Айрис. Помню, как верил в ее воскрешение до самого последнего мгновения. Помню невероятное разочарование, когда в конце FFX Тидус растворился в воздухе. Но такова жизнь! Не нужно писать гневные письма компании с просьбами возродить любимых героев. Final Fantasy – это сказка, красивая сказка, а сказки не всегда заканчиваются хорошо. И от этого они не становятся хуже, они просто призваны затронуть определенные струны человеческой души. Но письма от фанатов продолжают поступать, и Square Enix, предвкушая обильную прибыль, продолжает издевательства над любимыми героями. Мне кажется, что Square Enix начала превращаться в японский аналог Electronic Arts – компании, которую заботит лишь собственная прибыль.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

Я ПИШУ ЛУЧШИЕ ОБЗОРЫ

«Здравствуйте. Меня зовут Иван Обзоров. Я пишу лучшие обзоры и рецензии. Я ограниченный и простой, как табуретка, человек. Я люблю играть в такие игры: Doom 3, Painkiller, Serious Sam, Crimsonland. Сегодня в нашем обзоре представлена игра Silent Hill 4: The Room. Компания Konami бла-бла-бла хорошо бла-бла-бла, но не Silent Hill 4. В этой игре мне не понравилось абсолютно все, начиная с кривого управления и устаревшего движка, продолжая вялым геймплеем и тупым сюжетом и заканчивая скучным саундтреком. Ну так вот. Играл я, играл... Внезапно я понял, что мне ничуть не страшно! А я-то думал, что серия Silent Hill – самая страшная из всех. Опять же, бла-бла-бла плоские персонажи, бла-бла-бла занудность. Подводя итог, можно сказать, что Silent Hill 4: The Room – это фиговая игра! Плохая графика, нет атмосферы, тупой сюжет и вообще, я тут в Doom играл, а вы пристали со своим Silent Hill. Но играть в Silent Hill 4 стоит. Да-а-а. Играть стоит. Хорошая игра. Все». Просматривая игровые журналы, все чаще встречаю подобные обзоры. Любитель экшнов и шутеров, наигравшись в Painkiller (не в обиду сказано), берется играть в Silent Hill. Или фанат серии Warcraft пишет обзор серии Katamari. Затем он с умным видом замечает: «Движок, в принципе, хороший, вот только плохой». «Саундтрек неплохой, но многим он не понравится. И мне тоже». «Че-то я в сюжете ниче не понял. Значит, пишем, что сюжет плохой». «И все равно <его любимая игра> лучше!». Мне кажется, что это не есть хорошо. Если человеку не нравятся

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Уважаемая «СИ»! Скажите, пожалуйста, сколько бит на консолях нового поколения?

Производительность современных консолей больше не измеряют в битах, потому что сейчас нет прямой зависимости между битностью процессора и качеством графики. Например, в PlayStation 2 используется 128-битный Emotion Engine, в GameCube – 64-битный процессор, в Xbox – 32-битный процессор и 256-битная видеокарта.

? Подскажите адрес Nival. И где у открытки по HoMM V «отрывная часть»?

Отрывная часть – та, на которой написано «Честь, Долг, Порядок». А вот адрес московского офиса Nival: Россия, 123060, Москва, 1-ый Волоколамский пр-д, дом 10.

? Напишите, пожалуйста, абонентскую плату в MMORPG (разных).

Запросто.
World of Warcraft – $14.99 в месяц;
EverQuest 2 – $14.99 в месяц;
Final Fantasy XI – $12.95 в месяц;
EVE Online – $14.95 в месяц;
Star Wars Galaxies – $14.99 в месяц;
City of Heroes – $14.99 в месяц;
Lineage II – $14.99 в месяц;
Guild Wars – нет абонентской платы.

Разыскиваются идеи! Мы пересматриваем концепцию рубрики, и ваш покорный ведущий уже представил начальству список запланированных изменений. Но это только начало. У вас есть гениальная задумка, которая сделает «Обратную связь» в сто тысяч миллионов раз интереснее? Хотите больше страниц? Читательские рецензии? Конкурс фанарта? Присылайте свои мысли на адрес рубрики. Мы рассмотрим все предложения, а самые удачные воплотим в жизнь.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

Я никогда не поверю, что такая долгожданная Final Fantasy XII еще не готова. Я склонен предполагать, что Sony платит деньги за задержку игры, ведь FFXII будет являться основным козырем в борьбе против Xbox 360 до выхода PS3. А затем, возможно (в худшем случае), игру перенесут на PS3. В заключение хочу сказать, что я все так же остаюсь поклонником (именно поклонником, а не фанатом) серии Final Fantasy и продолжаю надеяться, что Square Enix оставит наконец великие игры прошлого,и любимые герои не затеряются на экранах наших телевизоров в лавине бездарных проектов, а займут свои места там, где им полагается быть – в наших сердцах! Вот только надежда на это тает с каждым днем...

ЗОНТ // Что же сразу Super Sephiroth Kart DS? На мобильных телефонах давно есть Final Fantasy VII Snowboarding – про то, как Клауд зимой с горки катался. И превращение воздушной Square в монетный двор Square Enix – печальный, но фактический факт.

стратегии, то он это и напишет в обзоре. А какой-нибудь читатель, фанат стратегий, прочитав его статью, не купит и не поиграет в эту игру, от которой был бы в восторге. Хотел бы вас от этого предостеречь.

23RO,
г. Элиста

ВРЕН // Моя лучшая подруга из Петербурга – большой поклонник сериала Silent Hill. И даже она считает, что Silent Hill 4: The Room – полный отстой. Какие еще свидетельства вам нужны? К тому же, в «СИ» Silent Hill принципиально не нравился только одному человеку – Александру Щербакову. А он уже давным-давно у нас не работает.
По секрету скажу, что у нас почти всегда авторы пишут только об играх тех жанров и направлений, которые им нравятся. Потому что так интереснее. А не ради денег или желания накалякать много килобайт текста и потом показывать журнал со статьей бабушке с дедушкой. И уж точно не ради того, чтобы «опустить» какой-нибудь ненавистный им проект.

ИСКУССТВО ЛЖИ

Привет, привет, привет, привет и так далее... Итак, и кто же становится героем сегодняшнего письма? Нет, не Viewtiful Joe. (да мы, в общем, и не думали... – *Прим. ред.*) Героем сегодняшнего письма становится Nintendo, а именно – ее портативные платформы. На написание данного письма меня побудила ваша слащавая хвала портативного «чуда» от Nintendo – Nintendo DS. А ведь и правда чудо. И как такое только могла выпустить именитая компания? Впрочем, GBA был еще хуже. А кто вообще решил, что Nintendo – именитая компания, которая всегда борется за прогресс, разрабатывает уникальные контроллеры, выпускает только оригинальные игры и консоли и прочее, прочее? Вот вспомнить хотя бы GBA, только один в мире производитель мог выпустить в 2001 году портативную консоль с цветным экраном, но без подсветки. Да, куда уж оригинальнее...
Не поверите, я сначала даже не знал, как назвать это письмо: «Подари мне сплошное разочарование на рождество» или «Сколько стоит «мешок лжи» – портативная консоль от Nintendo?», но в конце остановился на «Искусстве лжи». А ведь они – покупатели – и правда это покупают. Вот я, к примеру, тоже купил и GBA, и GBA SP. Ладно, отвлеклись мы как-то. Пора переходить к тому, почему же все-таки это ложь и где ее найти? А не надо далеко ходить, достаточно зайти в любой магазин «Союз» и посмотреть на прилавок, где лежит продукция Nintendo.
Итак, разбор полетов. Начнем с Game Boy Advance, потом плавно перейдем к NDS. Весна, 2001 год, все еще холодно, хотя в Питере, скорее, было мокро, чем холодно, и «один японский производитель» (по аналогии с «самой любимой компанией») вдруг выкидывает на рынок абсолютно непроработанную платформу под названием Game Boy Advance. Что уж в ней такого продвинутого было, до сих пор не пойму. Возможно, слабый процессор, пищалка и не очень хороший экран. А что нам обещали: GBA будет в 4 (!) раза быстрее SNES, качество звука будет на высоте («Где, где?» – стесняясь, спрашивали мы) и вообще,

? На карте памяти для PS2 есть поврежденные данные. Подскажите, как от них избавиться.

Вы будете смеяться, но... никак. В PlayStation 2 не предусмотрена встроенная функция форматирования карт. Выхода из этой ситуации два: либо купить новую карту памяти и скопировать на нее данные, либо использовать кард-ридер или cheat-систему от стороннего производителя – с их помощью, как правило, можно отформатировать карту памяти начисто.

? Отличается ли европейская PS2 от русской?

В России продается PAL-версия системы, которая запускает все те же игры, что и любая европейская. Однако она еще и проигрывает фильмы на DVD 5-й зоны (т.е. российские) и имеет меню на русском. Кроме того, она снабжена документацией на нашем языке и официальной гарантией от местного отделения Sony.

? Когда ждать результатов конкурсов из 202 номера?

Конкурсы официально завершены, и сейчас мы в поте лица стараемся разобрать ваши многочисленные письма. Если смотреть на это оптимистично, то результаты появятся во 2-ом мартовском номере. А возможно, мы, как и в прошлом году, разобьем итоги на две части. Но в апреле вы точно будете знать всех победителей.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**

он будет просто крутой. Давайте не будем все это сваливать в кучу и разберемся по порядку. Начнем с пищалки (или звуковой карты). Да уж, знаете, как-то язык не поворачивается назвать это звуковой картой (сравните звучание мелодий в Sonic Advance 1, 2 с музыкой из Sonic the Hedgehog 1, 2 на GBA и NES). А ведь в японских играх нередко бывает очень сильный саундтрек (кстати, написанный именитыми композиторами, так как бюджеты некоторых игр превосходят в несколько раз бюджеты аниме-фильмов). Вот именно поэтому, из уважения к отечественным композиторам, Nintendo и стоило бы немного подумать и сделать какую-нибудь более вменяемую звуковую систему. Так почему же не сделали? Обычно представители компании ссылались на излишнюю нагрузку на батарейки (потом аккумулятор) и сокращение времени автономной работы. Да только к звуковой карте это не имеет ровным счетом никакого отношения. Ну и сократилось бы время работы с 10 часов до 9, что бы изменилось? Ничего. То есть как ничего? Ведь геймеры всех стран тогда были бы рады до безумия!

Называлась и другая причина плохого звука (разработчиками игр): недостаточно места на картридже, мол, нам не хватает. Недостаточно? Да, это сколько им места надо? Интересно, что на Mega Drive и SNES у них этого самого места хватало, а теперь вот не хватает. Если все так плохо, то, возможно, и правда в мире началась деградация, и разработчики из-за разжижения мозгов теперь не могут вместить на это пространство всю ту музыку, что вмещали ранее (иначе это никак не объяснить). Кстати, про пространство: картриджи на SNES и Mega Drive были максимум 32 мегабита, то есть 4 мегабайта (Street Fighter II не в счет – 40 мегабит). Например, Sonic the Hedgehog 2 на Mega Drive занимал всего 2 мегабайта (!), и заметьте, на музыку свободное место на картридже находили, а ведь по количеству игровых зон эта часть уделывает любую последующую, включая двумерных Sonic'ов на GBA. A Sonic the Hedgehog весит еще меньше – 1 мегабайт. На GBA игры занимают в среднем 64 мегабита, то есть 8 мегабайт, а места на картридже найти не могут (а ведь разрешение на GBA фактически в 4 раза (!) ниже SNES'овского, цветовая гамма очень сильно упрощена и т.д.). И правда деградация? Ладно, решили: просто Nintendo схалтурила, а разработчикам неудобно было в этом признаться.

Изображение (или тот самый быстрый процессор, который еще якобы в четыре раза быстрее, чем на SNES – наглое и безвкусное вранье). Увидев на порядок более примитивную графику в Donkey Kong Country 2 на GBA SP, я подумал, что наверное, дело в слабом экране консоли. Мол, и цветопередача не очень, и вообще консоль не фонтан. И знаете, мне стало так интересно, что я даже не поленился скачать эмулятор GBA и SNES на КПК (MorphGear) и сравнить две версии на эмуляторе. Первое впечатление – шок. Да это ведь как будто игра запускается на приставках, относящихся к разным поколениям (!), как PS и PS 2. Разница просто режет глаза. А представители Nintendo все о своем: «в 4 раза, в 4 раза...». А что, собственно, в 4 раза? Представители Nintendo: «А ничего, просто в 4 раза и все». Верно, ошибки сложно признавать, даже про себя и для себя, а уж сказать про это всем, во всеуслышание. Никогда.

Так-так. GBA в асфальт впечатали? Впечатали. Катком по нему проехали? Проехали. Nintendo досталось? Досталось. Тогда переходим к последнему опусу компании – NDS. Собственно, разошелся что-то я, аж на две страницы, поэтому разбор раскладного «чуда» от Nintendo придется отложить до следующего номера. Stay tuned...

Павел Еремин,
г. Санкт-Петербург, p-eremin@mail.ru

ЗОНТ // Я не был бы «рад до безумия», если бы «время работы GBA сократилось с 10 часов до 9». И вообще, я никогда не понимал истерии вокруг технических характеристик приставок. Дело не в мощности, а в том, как эту мощность использовать. Можно делать отличные игры на слабых консолях, а можно туфту на суперкомпьютерах. Процессор GBA (16.8 МГц) в самом деле более чем в четыре раза мощнее процессора SNES (3.58 МГц). Только игру вы будете запускать не на процессоре, а на консоли, это раз. И то, что разработчики Donkey Kong Country 2 не смогли найти применение лишним мегагерцам как-то не впечатывает GBA в асфальт, это два. Продолжим дискуссию в следующем номере?

ВРЕН // Отличное письмо! С тем, что графика на GBA во всех играх хуже, чем на SNES, мы как-то свыклись (на «в четыре раза лучше» рассчитывать было смешно), но ведь и музыка фиговая! Меж тем, формально и звуковая подсистема GBA совершеннее чем у Mega Drive. Почему так? Секрет прост. Требования к портативным консолям и играм для них совсем не такие же, как к «полноразмерным». Я когда-то писал об этом в колонке «Портативное болото», но вот о музыке упомянуть не подумал.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Что значит «манчкин»?

«Манчкин» – термин, изначально появившийся в среде любителей ролевых игр. Манчкином называют человека, который играет в RPG (как правило, настольную), пренебрегая отыгрышем роли ради прокачки персонажа. Пример манчкина: паладин, готовый убить известного героя ради «доспехов +3».

Что такое «битые пиксели» на PSP и как они влияют на игры/фильмы?

Проблема битых пикселей проявляется не только на PSP, но на любом устройстве с жидкокристаллическим экраном. Пиксель называется битым, если он не способен менять цвет. Если вы заметили на экране точку, которая все время светится красным, зеленым, белым или каким-либо другим цветом (или не светится вообще), то это он, битый пиксель. На воспроизведении игр и фильмов наличие битых пикселей на экране PSP не сказывается никак.

Купил PSP. Вопрос: должны ли оставаться разводы от быстро движущихся объектов?

Да, должны. Это известный недостаток технологии. Дело в том, что не все современные жидкокристаллические матрицы способны достаточно быстро менять цвет пикселей. Именно поэтому ранние LCD-мониторы считались непригодными для игр: картинка на них слишком сильно размывалась в динамичных играх. Во многих играх на PSP этот эффект можно заметить невооруженным глазом и сегодня.

А не собираются ли у нас издавать на DVD End of Evangelion?

Насколько нам известно, в ближайшем будущем – не собираются.

Реально ли устроиться на работу в ваш журнал без помощи высокопоставленных знакомых?

Реально. Многие устраиваются, и ничего. Пишите письма.

Один из отвечавших на этот вопрос форумчан с унынием заметил, что «наверняка этот опрос провели из спортивного интереса». А вот и нет! Мы всерьез думаем о телепередаче «Страна Игр». Вряд ли она будет готова уже в этом году, но в план на пятилетку выход на голубые экраны у нас внесен.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

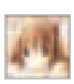
Какой вы хотели бы видеть телепередачу «Страна Игр»?

Автор: **MaxiMuss**

Передача должна быть мультиплатформенной (и консольные, и PC игры должны одинаково хорошо освещаться). Тремя китами для вашей (и нашей) передачи должны стать три рубрики, а именно НОВОСТИ, АНОНСЫ и ОБЗОРЫ вышедших игр. Ну а если позволяет время, можно добавить еще чего-нибудь...

Автор: **koteba6ka**

1) Ведущими должны быть вы, дорогая редакция! Я вас видеть хочу чаще!
2) Студия похожа на вашу редакцию (или это и есть редакция).
3) В прямом эфире вы отвечаете на несколько вопросов, заданных по Сети или телефону.
3) Гости из игровых фирм, интервью у разработчиков в каждом выпуске.
4) Проводите конкурсы!
5) Очень подробные и зрелищные (они другими быть не могут) репортажи с игровых выставок.
6) Каждый ведущий сидит за своим столом, подключены все игровые приставки, и он сам показывает геймплей.
7) Передача не только о самих играх, но и о технологиях. Короче, рубрики из журнала (кроме фильмов и книг). Идеал для меня – немецкая программа GIGA (http://www.giga.de) по NBC. Посмотрите, плагиат – не всегда плохое дело. Успехов!



Автор: **Arcia**

Чтобы проводили конкурсы обязательно. Ввели бы рубрику аниме, хоть на несколько минут, конечно, обзоры игр еще. И чтобы с юмором было, вы это можете. А еще несколько слов про фильмы по играм можно сказать. И было бы очень круто.

Автор: **-Conker-**

Разумеется, лучшей! А за образец взять «От винта!» конца девяностых. Добрая, смешная и интересная передача, без всяких скабрезностей и нецензурщины. И никакого пафоса! Побольше задумок со студией, оригинальных решений, ни в коем случае не занудствовать, от какой-либо системы оценок лучше тоже отказаться, пусть об игре все будет понятно со слов ведущих. Кстати, лучше выпустить две передачи – про PC и приставочные игры. Я понимаю, журнал у вас мультплатформенный, именно поэтому я его и читаю много лет, но лучше вначале поработать над этими направлениями по отдельности, а потом, когда наберетесь опыта, сделать одну большую передачу.

Автор: **ManiMike**

Я вижу передачу, в которой присутствует доля юмора, а система оценок игр ограничивается рекомендациями ведущих. Они время от времени появляются в костюмах героев из различных игр. Система обзора игры иногда проходит по сценарию «хорошо/плохо». Например, один ведущий говорит, что вот в этой игре высокотехнологичная графика, великолепные четкие текстуры, система освещения и т.п. А другой при этом добавляет что-то вроде: «Да, выглядит она, конечно, красиво, но посмотрите на этот дизайн. Уровни короткие и состоят преимущественно из ящиков, анимация недоработана и множество багов». Из рубрик в передаче будут «новости», «в разработке», «обзор», описание какого-нибудь гаджета, связанного с играми, ответы на вопросы телезрителей и какой-нибудь спец. Это может быть интервью, посещение какой-нибудь выставки, что-нибудь из жизни редакции и так далее.

В 200 номере в статье о лучших играх на скрине с Soul Calibur 3 красуется KOS-MOS. Как ее открыть?

Никак. Формально, KOS-MOS в игре нет. Но, открыв достаточное количество предметов одежды, можно создать своего персонажа, в точности похожего на KOS-MOS. Таким же образом можно «открыть» и десяток прочих героев: Данте, Скволла, Клауда, Снейка и других.

Существует ли патч на Windows XP, который бы добавлял совместимость со старыми играми, например, с Max Payne?

Такого патча не существует. Зато часто можно найти патч, который добавляет совместимость с Windows XP интересующей вас игре. Кроме того, можно попробовать запустить исполняемый файл игры в режиме совместимости со старыми ОС.

MGS3: Subsistence (PS2, Xbox) второй номер в этом году, рубрика UPDATE. Xbox – это ошибка?

Да, ошибка. MGS3: Subsistence выходит только на PS2.

Как загрузить американские диски для Xbox 360 на японской версии приставки?

Никак. Многие диски без региональной защиты (например, Dead or Alive 4) можно запустить на любой версии приставки. Но если уж защита есть, то обойти ее никак нельзя (по крайней мере, на текущий момент ни одного способа не известно).

Что за DoC: Final Fantasy VII? Это фильм или игра?

Это шутер Dirge of Cerberus с Винсентом в главной роли, о котором мы не раз писали. Кстати, на DVD в разделе рубрики «Банзай!» можно посмотреть симпатичный ролик из игры.

Можно ли в играх для GBA сохраняться?

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Да, эта тема на форуме не имеет к играм, приставкам, обзорам и «Стране Игр» ровно никакого отношения, и наш славный редактор Михаил Разумкин наверняка удивленно поведет бровью, проглядывая макет журнала. Ну и что. Читатели хотели юмора на страницах «СИ»? Хотели. И вот, юмор пробрался в самую народную рубрику журнала – в «Обратную связь».

ГЛАС НАРОДА

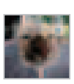
http://forum.gameland.ru

Завсегдатаи форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) болтают за жизнь в теме

В сети >> Юмор >> Анекдоты

Автор:
Metal Гирыч

Голосуют два мужика на трассе. Стоят долго, машин нет. Вдруг из темноты выбегает мужик с рулем от КамАЗа. Имитирует визг тормозов и останавливается возле них.
- Что, мужики, проблема? Давайте подвезу.
- Ты, дурак, езжай дальше.
Тот достает ствол:
- Быстро в машину!
Мужики испугались, побежали с ним рядом. Километров 5 пробежали... тут опять визг тормозов:
- Слышите, мужики, скоро пост ГАИ, у меня прав нет. Вы сейчас выходите, а я по кукурузному полю в объезд, через километр вас подберу.
Обрадовались мужики, что от дурака открестились. Подходят к ГАИшнику:
- Слышь, нас тут под дулом пистолета 5 километров мужик заставил бежать!
- С рулем от КамАЗза?
- Да!
- Где он!? Мы давно его ищем, он без прав ездит!
- По кукурузному полю побежал, – ничего не понимая, отвечают мужики.
Гаишник хватает руль от мотоцикла и кричит:
- Садитесь, сейчас мы его догоним! Один сзади, другой в люльку!
- Ты что, мужик, дурак?
Тот хватает автомат и орет:
- Быстро по местам! Один сзади, другой в люльку!
Делать нечего – «сели» мужики по местам.
Бегут втроем по кукурузному полю. Гаишник орет на одного:
- Ты что делаешь!? Ты же в люльке! Почему на прямых ногах? Быстро присаживайся!
Мужик бежит на полусогнутых ногах, початки ему по лицу ударяют, ноги болят, оборачивается к другу на заднем сиденье:
- И чего пересаживались, ехали бы спокойно на Камазе!



Автор:
бобромет

Приходит мужик в магазин, покупает веревку и мыло.
- Что, вешаться?
- Нет, помоюсь и в горы.

Автор:
RaindanceR

Два мужика встречаются:
- Мобильник заколебал, звонит каждые пять минут!
- А ты его выкинь!
- Пробовал, он, гадина, на виброзвонке приползает!

Автор:
vbienf(san)

Едут как-то три девушки в купе поезда.
Первая говорит:
- Я бы вышла замуж за спортсмена, они такие сильные...
Вторая говорит:
- Я бы вышла замуж за военного, они такие стройные...
Третья говорит:
- Я бы вышла замуж за индейца, они такие сексуальные...
В этот момент со второй полки спрыгивает грузин:
- Рад представиться, мастер спорта подполковник Чингачгук!

Автор:
KoOs

Брежнев вызывает к себе космонавтов и говорит:
- Завтра вы полетите на Солнце.
Космонавты в шоке.
- Леонид Ильич, мы ж там все сгорим на солнце!
Брежнев встает и говорит:
- Вы что, думаете, в правительстве одни дураки сидят? Ночью полетите.

Автор:
Talios De Kain

Типичная ситуация: мерс и запор. Из мерса братки, из запора старичок.
- Ну все, дед, попал на бабки.
- Ой, можно сыну позвонить?
- А он кто?
- Директор птицефабрики.
- Ну, звони.
Подъезжает грузовик, а из него ОМОН. Самый крутой подходит к дедку:
- Пап, сколько раз повторять? Не директор птицефабрики, а командир подразделения «Беркут»!

SMS БИТВА

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Присылайте свои мнения на телефон:

+7 (495) 514-7321

Мы предлагаем вам выбрать одного из двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя.

Let the sms-kombat begin!

Сегодня на ринге сошлись **два популярных «женских» сериала: Dead or Alive против Tomb Raider.**

Исход битвы зависит от вас.

В прошлой SMS-битве галеон «Корсаров 3» взял на абордаж утлое суденышко Sid Meier's Pirates!

Можно. Игры для GBA записывают сохранения непосредственно на картридж.

Выйдет ли на Nintendo DS какая-нибудь The Legend of Zelda?

В середине прошлого года Nintendo обещала портировать The Legend of Zelda: Four Swords Adventures на Nintendo DS, но с тех пор об этой игре мы так ничего и не слышали. Ни одной действительно новой игры о Линке для Nintendo DS до сих пор анонсировано не было.

Планируется ли перенос файтингов Soul Calibur или Dead or Alive на портативные консоли Nintendo DS или GBA, как это сделали с Tekken?

Во-первых, Tekken выходил только на GBA. Во-вторых, ни Soul Calibur, ни Dead or Alive в ближайшее время не будут адаптированы для портативных консолей от Nintendo. (Зато на Nintendo DS выходит Guilty Gear Dust Strikers.)

Что лучше: F.E.A.R. или Call of Duty 2?

Call of Duty 2 – и по графике, и по геймплею.

Привет, «Страна Игр»! Что стало с проектами игр Titanium Angels, Game of Death, Third World?

Titanium Angels: производство закрыли, когда студию, работавшую над игрой, купила Take-Two Interactive и переименовала в Rockstar Leeds. Game of Death: немецкая команда Burns Entertainment, специализирующаяся на низкобюджетных разработках, прикрыла проект. Third World: издатель (Activision) прекратил финансирование проекта, а нового партнера разработчики так и не смогли найти.

Как расшифровывается «MMORPG»?

Massive Multiplayer Online Role-Playing Game. Или, по-нашему, «глобальная многопользовательская сетевая ролевая игра», ГМСРИ.

Мне очень понравилась Наталья Одинцова на фотографиях к 200 номеру, скажите, она замужем?

Наташа просит передать, что ей тут хохмить некогда. Не замужем.

Почему в первом номере в вашем интервью говорилось, что в «Корсарах 3» будут бордели, а сейчас выясняется, что их в игре нет? Когда брали интервью?

Константин Говорун специально ездил в «Акеллу» и выяснил, что на бордели у разработчиков не хватило времени.

Почему на DVD к номеру 02(203) нет старых номеров «СИ»? Ждал полгода этот DVD. Где ваша совесть?

Из прошлого века pdf у нас просто нет. А создать их на основе архивов – наша давняя мечта.

в продаже с 15-го марта

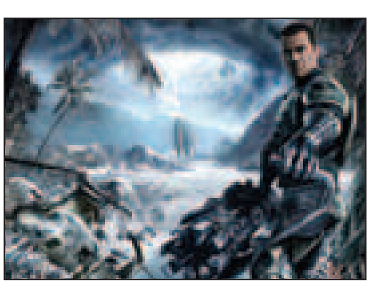
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Бойцы будущего, вооруженные и снаряженные по последнему слову техники, ведут борьбу с гидрой терроризма. Отразить футуристические технологии призвана консоль следующего поколения от Microsoft. Но и обладателям других платформ скучать не придется. Новая часть известного тактического сериала осчастливит всех без исключения.

CRYSIS

Интервью с создателями Far Cry об их новом сверхтехнологичном проекте.



ЗАВТРА ВОЙНА

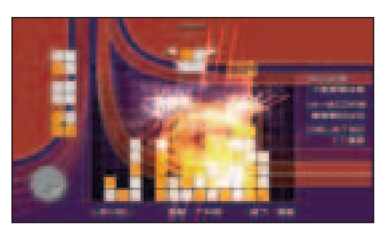
Патриотический космосимулятор в лучших традициях Wing Commander.

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS – LEGENDS

Обзор второго дополнения к «средневековой» RTS с громким именем.

LUMINES

Долгожданная рецензия А. Купера на его любимый пазл для PSP.



«СИ»

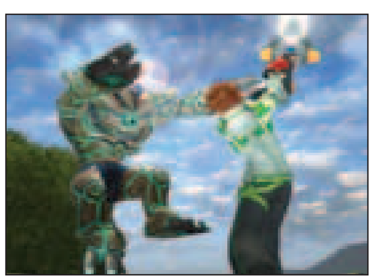
Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

СЕРИАЛ DELTA FORCE

Один из первых тактических симуляторов, от серии к серии претерпевавший разительные изменения и ставший бездумным экшном.

PHANTASY STAR UNIVERSE

Выпустив первую сетевую RPG на консолях, Sega не устает клепать продолжения. Теперь – с хорошим однопользовательским режимом.



PROJECT GOTHAM RACING 3

Красивейшие гонки от создателей культового Metropolis Street Racer.

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

Пошаговая стратегия, посвященная приключениям Принца Персии. Только на DS.

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№05 (206) МАРТ 2006 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	зам. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Антон Карпин	karpin@gameland.ru	редактор «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор DVD-видео
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Анна Старостина	starostina@gameland.ru	дизайнер
Дмитрий Бортновский	bortnovsky@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	бильд-редактор

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Дмитрий Баринов	barinov@gameland.ru	менеджер
Надежда Бабиян	babiyan@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Инна Яшина	yashina@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *strana@gameland.ru*, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)780-8824

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Материал «IO Interactive» (стр. 60)
синдицирован из журнала GamesTM.
(c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House,
St. Peter Road, Bournemouth BH1 2JS, UK. Тел.: +44 1202 200 205.

ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредитной картой
* Игру доставят в день заказа
Resident Evil 4
$52.99
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
$69.99
Sonic Gems Collection
$59.99
PlayStation 2 (Slim)
$169.99
GameCube
$139.99
Xbox 360
Video Game System (Fully-Loaded)
$749.99
PSP
(EURO) VALUE PACK
$269.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

TOTAL DVD —
ЖУРНАЛ ДЛЯ ПРОГРЕССИВНЫХ КИНОМАНОВ
С ФЕВРАЛЯ – В НОВОМ, МОДНОМ ДИЗАЙНЕ!
САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ О КИНО И DVD В РОССИИ
TOTAL DVD
УМА ТУРМАН
ТЕПЕРЬ ОНА ЗВЕЗДА МЮЗИКЛОВ?
29 ГЛАВНЫХ КИНОПРЕМЬЕР МЕСЯЦА
88 ОБЗОРОВ НОВЫХ DVD
13 НОВЫХ МОДЕЛЕЙ AV-ТЕХНИКИ
КИДАЛЫ
ТАКЖЕ НА ДИСКЕ
БОЛЕЕ 90 МИНУТ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ О КИНОНОВИНКАХ МЕСЯЦА:
В МАРТОВСКОМ НОМЕРЕ:
НА DVD-ПРИЛОЖЕНИИ – ФИЛЬМ*
«КИДАЛЫ»

intel inside
centrino
MOBILE
TECHNOLOGY

DEAD OR ALIVE 4
СТРАНА ИГР
TECMO
Microsoft

СТРАНА
ИГР
МЕХАНОИДЫ 2
ВОЙНА КЛАНОВ
1С
ФИРМА «1С»

СТРАНА ИГР
100% UNNATURAL ODDITIVES
ODDWORLD
Munch's Oddysee
REFRESHINGLY TWISTED
ODDWORLD INHABITANTS

COMMANDOS
STRIKE FORCE
eidos
СТРАНА
ИГР

СТРАНА ИГР II 05 | 204 II МАРТ II 2006

Dead or Alive 4 II Commandos: Strike Force II Звездные Волки 2 II Disgaea 2 II OutRun 2006 II Chromehounds II Механоиды 2 II 10 000 Bullets II L.A.Rush II Trapt II Final Fantasy IV II 80 Days